PLAYSTATION 2 ■ XBOX ■ GAMEBOY ADVANCE ■ GAMECUBE

playtime!

■ PLAYTEST XBOX

WRECKLESS

VIDÁM RONCSDERBI HONGKONG UTCÁIN

■ PLAYTEST XBOX PS2

STAR WARS OBI VAN vs. JEDI STARFIGHTER

DUPLA REMEGÉST ÉRZÜNK AZ ERŐBEN

■ PLAYTEST XBOX

DOA 3

HÁT AZ IVARARÁNY ROMLOTT, VISZONT A LÁNYOK SZEBBEK LETTEK, MINT VALAHA!

■ PLAYTEST PS2

HURRÁ! MÉG EGY ADAG ZOMBI!

SHADOWMAN 2ECOND COMING

JET SET RADIO FUTURE (XBOX) • FATAL FRAME (PS2) • KNOCKOUT KINGS 2002 (PS2) • SLED STORM (PS2) • EVE OF EXTINCTION (PS2) • HOT SHOTS GOLF (PS2) • PAC-MAN WORLD 2 (PS2) • BLOODWAKE (XBOX)

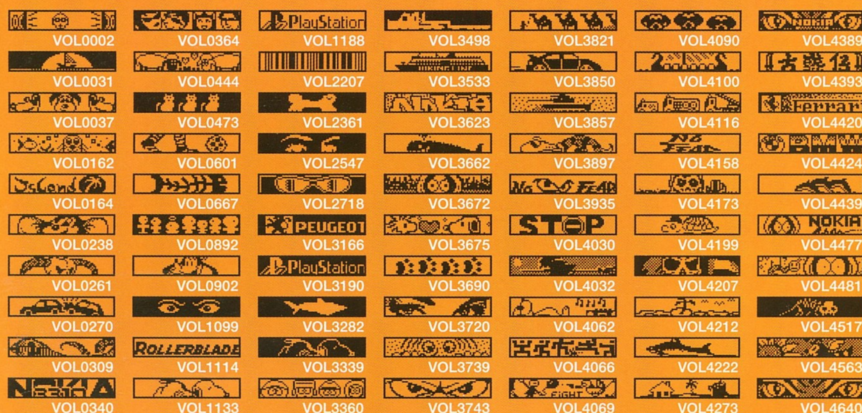
A2 POSZTER: DEAD OR ALIVE 3 ÉS WRECKLESS

2002. május Ára: 996 Ft



Ha Westeles vagy küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 634 050-es, ha Pannonos vagy akkor a 06 90 626 627-es számra.

Az SMS küldés díja:
Westel 320 Ft + Áfa/SMS
Pannon 380 Ft + Áfa/SMS



Használat:

Pannon Praktikum és Bee kártyáról, valamint hagyományos előfiztésről (feltöltőkártyával) küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 626 627-es telefonszámra. Ha Westeles vagy küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 634 050- es telefonszámra. Ügyfélszolgálat: (06 1) 455 7296 vagy ugyfelszolgalat@metasms.hu



RENDELJ OPLOGÓT SMS-BEN!

metalogo

OPLOGÓK, KÉPÜZENETEK, CSENGŐHANGOK

WWW.METALOGO.HU

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

Na, úgy látszik, hogy a híresztelések ellenére csak kitavaszodik idén is, ami nyilván abból is kiderülhetett, hogy kicsiny országunk megint összejött négyévente szokásos dzsemborijára, amelyen kiválogatták, hogy a következő négy évben ki beszélhet hülyeségeket az ország házában. Ha jól hallottuk, megdől a narancsuralmi rendszer, bár biztosat nem tudunk, mert el voltunk foglalva azzal, hogy a Dead or Alive 3-ban gyalázzuk Grath, Vári Zoli és bármely tetszőleges, erre járó entitás egóját. Habár némi nyomást akadt a fejünkben, annyit azért sikerült kitalálnunk, hogy az ország sokkal jobban járna, ha mondjuk a "hunatyák" a DOA3-hoz hasonló keretek között döntenék el ülésrendjüket, sőt a csúcs az lenne, ha a negyedik részbe esetleg jeles közéleti személyiségeinket építenék be, mi pedig hatalmas projektorokon szemlélhetnénk a vérfagyasztó választási viadalt. Viktor cár karakterében már eleve van valami manga-jelleg, és nem hinném, hogy nem aratna osztatlan sikert, amikor mondjuk Kövérlatsutsuval (ő lehetne a részeges karatemester) az oldalán küldené a rettenetes szegfűs kombójáról elhíresült mosolygós arcot, meg azt a bajszos vizigótot, akinél kosárlabda van...

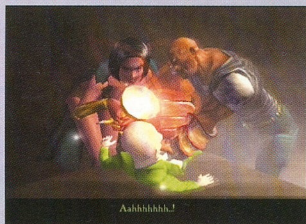
Hm. Ne foglalkozzatok politikával! Megkattan tőle az ember, és ilyen hülye bevezetőket kezd írkálni tőle. Na mindegy. Refrén:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

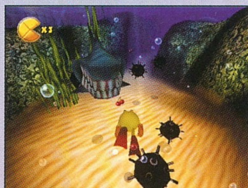
Playtime!-team



PLAYTEST

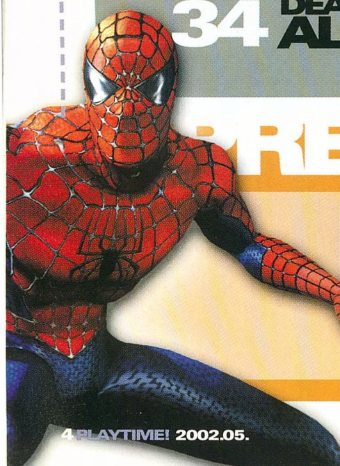












PREPLAY





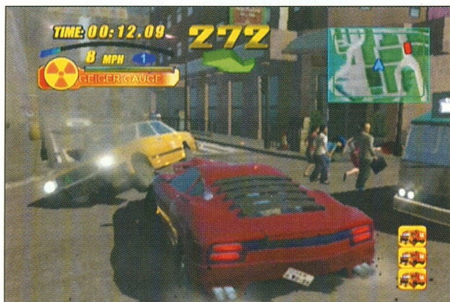




39 JET SET RADIO FUTURE



46 FATAL FRAME



48 WRECKLESS

PLAYTIPP

78 FINAL FANTASY X

Folytatjuk gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátszásunkat. A végigjátszáa ugyan ebbe a számba sem fért be, de majdnem biztos, hogy egyszer eljutunk a végére. Folyt. köv.



PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

HÁTSÓ FERTÁLY

CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE

ÉGI POFOZKODÁS

KIADÓ/FEJLESZTŐ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**

A Crimson Skies 2000-ben jelent meg PC-n, és igen nagy sikert aratott elborult világával és élvezetes harcaival. A fiktív 1930-as években járunk, amikor Amerika rengeteg kicsiny városállamra hullott szét, a szárazföldi és a vasúti közlekedés megszűnt – az egyetlen mód a távolságok leküzdésére a repülés. Nathan Zacharyt fogjuk alakítani, aki egy személyben légi járőr, kalandor és kalóz. Feladatunk az lesz, hogy borsot törjünk riválisaink orra alá, és megtudjuk, mi történt az egyik pajtásunkkal, akiről pár hete nem lehet semmit sem tudni. Összesen tíz repülőt próbálhatunk ki, melyek mindegyike eltérő repülési tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkezik. A tájon meglehetős átalakításokat hajthatunk végre, minden ember alkotta dolgot (pl. házakat, hidakat) összeomlaszthatunk, és a hegyekben még lavinát is okozhatunk egy jól irányzott durrantással. A legkülönbözőbb küldetéseket végrehajthatjuk egyedül és kooperálva is, de vérmesebbek számára lesz deathmatch-lehetőség is.







KUNG FU CHAOS

RENDEZŐI VÁLTOZAT

FEJLESZTŐ **JUST ADD MONSTERS**
KIADÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ PAL**

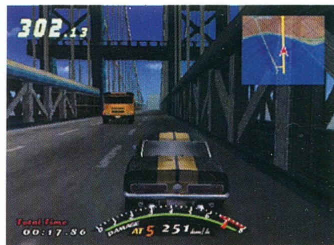


A Kung Fu Chaos meglehetősen hasonlít az előző számunkban bemutatott Whacked!-re: itt is debil karakterek várják, hogy interaktív környezetben szétverjük őket, netán egymást. Lesz itt eszközhasználó majom (baseball-ütője van), manga-beütésű leány és rengeteg nindzsa. A választható karakterek egytől-egyig mozihősök akarnak lenni, vágyuk, hogy egy Ang Woo által rendezett filmben szerepeljenek. Mivel Woo bácsi meglehetősen spórolós, nem akar saját díszletekre költeni, inkább belopakodik egy már meglévő stúdióba, és ott veszi fel a jeleneteket. Harcolnunk kell például a Titanicon (előtte Ang elrugdossa Leót és az eredeti stábot), vagy a Jurassic Parkban – természetesen mindenhol ki kell használnunk a helyszín adottságait. Célunk az, hogy betartva Ang utasításait, minél stílusosabban, minél több támadást használva verjük laposra ellenfeleinket. A mókás nevű fejlesztőcsapat nem újoncokból áll, többek között a PSX-es Medievilt készítő brigád nagy részéből verbuválódott. Mondjuk a Kung Fu Chaos figuráin ez meg is látszik: ugyanolyan idióta designnal készültek.

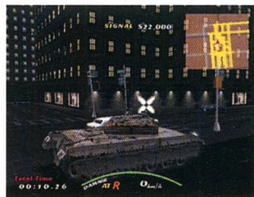
RUNABOUT 3 NEO AGE

A BIZTOSÍTÓK FEKETE NAPJA

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CLIMAX**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁJUS JAPÁN**



A Runabout-sorozat első része angolul Felony 11-79 néven látott napvilágot, a második pedig Super Runabout: San Francisco Edition cím alatt DC-n. A folytatás már PS2-n jön ki, és kb. ugyanazt fogja nyújtani, mint az eddigi részek: egy eszement versenyt, hatalmas ütközésekkel. A Neo Age-ben összesen 30 küldetés vár ránk, melyeket tíz járművel teljesíthetünk, és a szokásos sportkocsik mellett lesz tank és motor is. New Yorkban lesznek a helyszínek, az egyes futamokon pedig az lesz a célunk, hogy az előre megadott időn belül úgy érjük el a cél vonalát, hogy közben minél több pusztítást okozunk a pályán. Minden pályán van egy minimum károkozási mennyiség (ez a használt géptől is függ), amit el kell érnünk, de ezenfelül is megéri vandálkodni, hiszen az eldugottabb helyeken levő tárgyak, autók elpusztításáért különböző extrákat kaphatunk – új autók, játékmódok esetleg pályák lesznek kipróbálhatók. Az őrült pusztításnak azonban gátat szabhat, hogy ezúttal autónk sérülhet, amit csak súlyos pénzek lepengetésével tudunk kijavítani a futamok között.





RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

"HARCI" RAYMAN

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBI SOFT**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. ŐSZ PAL**

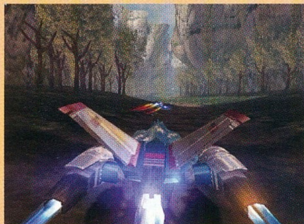


Már elég sok idő eltelt azóta, hogy a súlyos testi hiányosságban szenvedő Rayman egy igazi platformjáték keretei között meglátogatott volna minket. Ősszel jön azonban a harmadik epizód, ami előreláthatólag sokkal felnőttesebb lesz, mint az eddigiek (bonyolultabb sztori, és erőteljesebb poénok). A sztori szerint Rayman világát megtámadták a Hoodlumok (csuklyás figurák muskétával és rossz modorral) – természetesen a helyzet megoldásának feladata ránk vár. A fejlesztők egy új harcrendszerről beszélnek (ami különösképpen azért meglepő, mert eddig nem tudtuk, hogy volt egyáltalán bármiféle rendszere a harcnak...), ami több taktikázási lehetőséget biztosít. Persze a játék lényege nem változik: minél több bigyót – szakszóval lumot – kell összegyűjtenünk, mindenkit le kell csapnunk, és meg kell keresnünk a pályákon a kijáratot. A kép a PS2-es változatból való.

QUANTUM REDSHIFT

WIPEOUT X-FALVÁN

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **CURLY MONSTERS**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. TÉL PAL**



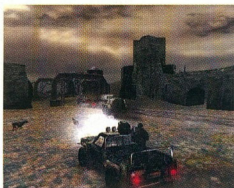
Régóta terjednek pletykák arról, hogy a Microsoftnál fejlesztés alatt áll egy Wipeout-klón, Neon néven. Meglepő módon a pletykálóknak ezúttal igaza is lett, annyi különbséggel, hogy a programnak más a neve (Neonnak az elkészítését segítő grafikus motort hívják). Számokban leírva a programot: 16 szereplő, 16 pálya, 16 jármű, körülbelül 20 fegyver és elképesztő gyorsaság vár ránk. A megszokott opciók közül válogathatunk (Time Attack, Quick Race, Multiplayer), az újítás a Story-mód lesz, amiben végigkísérhetjük minden egyes szereplő történetét. Túlzottan epikus mesére azért nem kell számítani – ez csak annyiból fog állni, hogy mindenkinek lesz egy ellenfele, akit le kell győzni különböző versenyeken, bajnokságokon, ha ezt megtettük, akkor különböző új dolgokat hozhatunk elő: rejtett szereplők, pályák válnak elérhetővé (kezdéskor mindössze hét karakter kipróbálható). Összesen öt versenyosztály áll rendelkezésünkre, az alacsonyabbakban a gépek teljesítményét még elfojtják, a leggyorsabban azonban már mindenféle limit nélkül száguldozhatunk.



REIGN OF FIRE

A NÉGYES METRÓ SZÖRNYE

KIADÓ **BAM! ENTERTAINMENT** FEJLESZTŐ **KUJU**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**



Az USA-ban július 12-én kerül a mozikba a Reign of Fire címet viselő film, és ezt követően kijön a játékváltozat PS2-re és Xboxra is. A közeljövőben járunk, amikor egy földmunka során a londoni metróvonalak alatt a munkások találnak egy óriási sárkányt (!), „aki" nem viseli túl jól az ébresztést: felkel, felégeti fél Angliát, aztán eltűnik. Húsz évvel ezután már jónéhány repülő monstrum szeli az eget – a filmben két önjelölt sárkányvadász száll szembe velük (és tippünk szerint fényes győzelmet aratnak). A játékváltozatban mindkét faj szerepét elvállalhatjuk, irányíthatjuk a két hőst is, akik a Mad Maxből már ismerős stílusú autókkal, és igen nagy kaliberű ágyúkkal vadásznak a hüllőkre, vagy parancsolhatunk a tűzfújó sárkányoknak is. A fejlesztők a hangsúlyt a grafikára helyezik, különösen a tüzet szeretnék etalon-színvonalúra elkészíteni. A két változat között a grafikában és a hangban lesz eltérés (az Xboxos verzióban nagyobb felbontású textúrák, realisztikusabb fényhatások, valamint 5.1-es hangzás lesz). A képek a PS2-változatból valók.



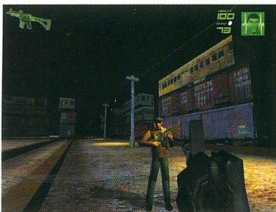
APRÓSÁGOK

- Játéktermi gép készül a GameCube-hardvere alapján. A Triforce névre keresztelt masina több RAM-mal (memóriával) fog rendelkezni, mint otthoni társa, és egyelőre három cég közölte, hogy játékokat fog rá készíteni: a Nintendo, a Namco és a Sega. Mindössze az utóbbi jelentett be konkrét játékokat is, többek között elkészítik a Virtua Striker jövő évi változatát, illetve az F-Zerot. Ugyancsak lesz Xbox-alapú pénznyelő masina, de erre szintén csak a nyílt szívű Sega jelentett be játékot: az új OutRunt.
- Az Appeal hivatalos közleménye szerint leállította az Outcast 2 fejlesztését. Azt mondjuk nem indokolták meg, hogy mi szükség van a pauzára, viszont azt állították, hogy csak egy pár hónapos átmeneti szünetről van szó.
- A Sega 12 klasszikus MegaDrive-, Saturn- és DC-játékot ültet át Xboxra, a játékok állítólag jobb grafikát kapnak. Az Activision különböző stúdióiban összesen 30 extrémsport-játék van fejlesztés alatt, köztük már az általunk is megjósolt Tony Hawk 5 is. (Már most jóslunk egy 6-ot is, amire alkalmasint visszatérhetünk.)

ECKS VS. SEVER

KÉMJÁTSZMA

KIADÓ **BAM! ENTERTAINMENT**
FEJLESZTŐ **ZOMBIE STUDIOS**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NOV. NTSC**

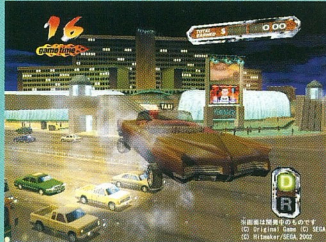


E számunk Hátsó Fertályában megtalálhatod az Ecks vs. Sever GameBoy Advance-os változatának leírását – a hasonló című film (Antonio Banderasszal és Lucy Liuval a főszerepben) alapján azonban már készül a PS2-es verzió is. A játékban mind Jonathan Ecks FBI-ügynököt, mind Severt, a Nemzetbiztonsági Hivatal egykori tisztjét irányíthatjuk (célunk minden esetben a másik nyomozó elkapása lesz), egészen addig, amíg meg nem tudjuk, hogy igazából ők nem egymás ellenségei, sokkal inkább azé, aki összeugrasztotta őket: egy titkos szervezeté. Mindkét oldalról tíznél is több küldetésünk lesz, és fegyverekből is legalább 15-re kell számítanunk. A két karakter eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, más fegyvereik lesznek, különböző tárgyakat vehetnek fel, szóval a fejlesztők teljesen eltérő játéktechnikát ígérnek.

CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER

TAXIKOLÓGIAI VIZSGÁLAT

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **HITMAKER**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ PAL**



A Sega egyik legsikeresebb sorozatának következő epizódja új címet kapott: Crazy Taxi Next helyett immár High Roller néven fut a program. A lényeg azonban nem változik: most is egy taxissal kell minél rövidebb idő alatt minél több utast elszállítanunk a város különböző pontjaira – a környezetre vagy a forgalomra való tekintet nélkül. Egyelőre csak egy helyszínt jelentettek be, a Gliter Oasist, ami Las Vegas őrült verziója. A sofőrök listája per pillanat négy főből áll, ők név szerint a következők: Angel, Zax, Bixbite, Venus. Mindenki megtalálhatja köztük az ízlésének leginkább megfelelőt, lesz 93 kilós, ötvenes nő is, és agyontetovált fiatal srác is – és nagyon valószínű, hogy a régebbi epizódok szereplőit titkos karakterként csalhatjuk elő. Rengeteg minijáték lesz, néhány új trükkös mozdulat, különböző utasok garmadája, valamint vezethetünk éjjel is – problémánk momentán csak a grafikával lehet – a szintén Xboxos Wreckless egyelőre minden tekintetben sokkal jobban néz ki.





APE ESCAPE 2

A MAJMOK MÁSODIK BOLYGÓJA

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SONY** MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE NTSC**



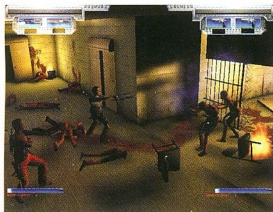
Az eredeti Ape Escape volt az első PSX-es játék, ami igazán kihasználta a Sony Dual Shock kontrollerét – egész pontosan anélkül el sem indult. A programban szétszaladt majmokat kellett elkapnunk, a bunkónk és a hálónk segítségével. A játék igazi folytatása (időközben ugyan megjelent az Ape Escape 2001, ám kizárólag Japánban – és ebben nem a majmok begyűjtése volt a feladat, hanem a koszos gatyájukat kellett egy porszívóval elvennünk) nemsokára megjelenik Japánban, ám a Sony szerint sok időnek el kell telnie, amíg angolul is kijön a program. A játék visszatér a gyökerekhez: egy Hikaru nevű fiút irányítunk, aki különböző korszakokban és helyszíneken vadászik (persze hálóval, nem puskával) a majmokra. Lesz egy segítőnk is, egy kölyökmajom, Pipocchi, ám azt egyelőre nem lehet tudni, hogy hogyan is fogja megkönnyíteni munkánkat. A grafika igen érdekes lesz, olyan benyomást kelt, mintha vízfestékkel készítették volna a háttereket és a lényeket.

TWIN CALIBER

KÉTKEZI MELÓ

KIADÓ/FEJLESZTŐ **RAGE**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE PAL**

Akik esetleg krónikus zombihentelés-hiányban szenvednek, azoknak – gyógyulásukat elősegítendő – bemutatjuk a Rage új programját, a Twin Calibert. A játékban két figura közül választhatunk, velük kell egy zombik által megszállt amerikai kisvárosban rendet tennünk (akár kooperatív módban is – mégpedig osztott képernyő nélkül). Mindenfelé élőhalottak, mutánsok és a Resident Evilekből átugrott egyéb dögök nyühögnek, nekünk pedig el kell takarítanunk őket – legjobb barátunk, a shotgun segítségével. A kezelést érdekesen oldották meg: a D-paddal irányítjuk figuránkat, a két analóg karral pedig a két kezünkben levő fegyverrel célzunk – ideje lesz még egy kezet növeszteni, ha mesteri szintre akarjuk fejleszteni képes-



ségeinket. A poros kisvárosok minden jellegzetes helyszínét be kell járnunk, módunk lesz irtani templomban, börtönben, kocsmában, és persze a főtéren – a végső küzdelmet egy szekta föld alatti barlangjában kell megvívnunk.

DOWNFORCE

SCHUMI UNOKÁJA MEGVADUL

KIADÓ **TITUS** FEJLESZTŐ **SMART DOG**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁJUS NTSC XBOX 2002. NYÁR NTSC**

Körülbelül 15 évvel szaladunk előre a jövőben, amikor is a F1-es pilótáknak elege lesz az unalmas körversenyekből, a szinte előre lefutott meccsekből – valami izgalmasabbra vágynak. Megalapítják a Downforce-ligát, és elkezdik a bajnokság lebonyolítását a világ nagyvárosaiban. Nyolc metropoliszban (pl. Hong Kong, Sydney, Las Vegas) összesen 21 útvonalon próbálhatunk szerencsét. A játék teljesen arcade-jellegű, mindössze négy gombot kell használnunk az irányításhoz (jobbra, balra, gáz, fék), ezzel tehát senkinek nem lesz gondja. Jóval több galibát okozhat, hogy a módosított F1-es autók sérülési rendszere egészen elképesztő lett: gépeinkről mindent leszaggathatunk, még a borítás is nagy darabokban száll el a kocsikról. Hogy a töréstechnológiát maximálisan kiélvezhessük, nemcsak egy roncsderbi-mód lesz elérhető, de a visszajátszásokat is elmenthetjük, és kedvünkre alakíthatjuk: belegyorsíthatunk, játszhatunk a nézetekkel, még mátrixos „leáll a kép-forog a kamera" effekteket is bevethetünk. A PS2-es verzióban kétszemélyes, osztott képernyős multiplayer-mód lesz elérhető, ilyen téren az Xboxos változatról egyelőre nincsenek információk. A képek a PS2-es változatból valók.







MARIO TENNIS ÉS MARIO GOLF

MARIO ÚTON HALADUNK A GC FELÉ

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **CAMELOT SOFTWARE**
MEGJELENÉS **GC 2002. VÉGE JAPÁN**

Azt hiszem, vita nélkül állítható, hogy a Mario Tennis volt az N64-es korszak legjobb sportjátéka (Playtime! 2001/01). Szerencsére ezt a Nintendo is így gondolta, mert már meg is bízták az eredeti fejlesztőcsapatot a folytatás elkészítésével. Természetesen minden régi szereplő visszatér és remélhetőleg lesz néhány új figura is. A játékmenetben jelentős újítások lesznek, új ütésfajták, különféle tulajdonságú pályák, valamint az egyes karakterek is több egyedi tulajdonsággal fognak rendelkezni. A grafika sokat fejlődött: nemcsak a figurák lettek sokkal részletesebbek, hanem rengeteg különleges effektet használtak fel: a teniszlabda például szőrös, a karakterek pedig önmagukat is finoman árnyékolják. A Camelotnál készül a Mario Golf folytatása is, erről azonban részletes információink nincsenek, mindössze pár képpel szolgálhatunk. Pontos megjelenési dátum még nincs, annyit tudunk, hogy Japánban még idén ki akarják hozni mindkét programot.



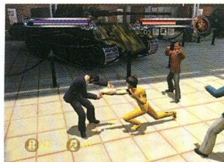




BRUCE LEE THE QUEST OF THE DRAGON

A SÁRKÁNY VISSZATÉR

KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE**
FEJLESZTŐ **RONIN ENTERTAINMENT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NOVEMBER NTSC**





Nemsokára újra feltűnik a tévénkben minden idők egyik legnagyobb harcművésze – ezúttal azonban egy konzol segítségével. A Sárkány ezúttal egy arany relikvia után nyomoz, apjával együtt San Franciscot és Hong Kongot kell bejárnunk. A játék leginkább a Bouncerre emlékeztet, kiegészítve néhány lopakodós, rejtőzködős résszel (itt tessék a Metal Gear Solidra gondolni) – a domináns harcmodor természetesen a közelharc lesz, végtagjainkon kívül csak egy nuncsakut próbálhatunk ki. A harminc pályán összesen 34 ellenféltípussal találkozhatunk, ellenük pedig közel száz Jeet Kun Do-mozdulatot vethetünk be – a harc amolyan zeldásan lesz megoldva, a kamarát mindig egy ellenfélhez rögzíthetjük. A mozdulatokat fel is erősíthetjük, illetve titkosakat is „vehetünk", az ellenfelek után maradó bogyók segítségével. A Quest of the Dragon csak az első lesz az Universal Interactive Bruce Lee-t középpontba helyező programjai közül: jövőre jön egy újabb játék, mely egy Tekkenklón lesz – ez előreláthatólag mindhárom új konzolra megjelenik.

AERO DANCING 4

LÉGIBALETT

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **AM2**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ NTSC**



Az Aero Dancing-sorozat DC-n született, azonban a negyedik rész már PS2-n jelenik meg. A repülőgépszimulátor (már persze csak annyira, amennyire például az Ace Combat is az volt) több lehetőséget is kínál, például egy ilyen harci játéktól meglepő módon egy Aero Meet 2002 nevű opcióhoz is szerencsénk lesz: itt különböző mutatványokat kell minél jobban végrehajtani, a felszállástól egészen az összetett támadási manőverekig. A Scramble névre keresztelt játékmódban különböző küldetések várnak ránk: mentőakciók, felderítések, tankok elpusztítása, de persze a szokásos légiharc sem fog hiányozni. Egyelőre négy különböző repülőt jelentettek be (F-15E, F-14B, F-16C és SU-27 – az eddigi részekből kiindulva lesz még jónéhány), viszont az elég meglepő, hogy ezúttal egy helikopter, az AH-64 Apache is rendelkezésünkre fog állni. A játékot a Logitech által gyártott Flight Force nevű joystickhez tervezik, de a fejlesztők reménye szerint sikerül Dual Shockra is megoldani a kezelést. Az Aero Dancing kompatibilis lesz a PS2-es winchesterrel, a töltögetési idők lecsökkennek installálás után.



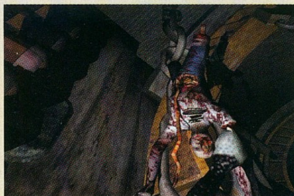
DARKBLACK

SPÓRÁKIG TARTÓ HORRORFILM

KIADÓ **?** FEJLESZTŐ **DARKBLACK** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2003. ELEJE NTSC**

A Darkblack egy belső nézetet használó horrorjáték lesz, mely a közeli jövőben játszódik. A Föld mellett egy üstökös húz el, ami önmagában még nem is lenne baj, viszont ezzel egyidőben furcsa spórafelhő jelenik meg több nagyvárosban. Ez különféle mutációkat okoz – nekünk kell kiderítenünk, hogy elkészíthető-e az átváltozások gyógyszere. A fejlesztők nem kifejezetten az akcióra, sokkal inkább a logikai feladatokra, illetve a párbeszédekre helyezik a hangsúlyt (habár néhányszor meg kell küzdenünk a mutánsokkal), és tetteinktől függően öt különböző befejezésben lehet részünk. A grafikát illetően a fejlesztők az árnyékokra, valamint a terep deformálhatóságára a legbüszkébbek, ígéreteik szerint mindent (!) felrobbanthatunk. A képek a legelső működő változatból valók (mégpedig az Xboxosból), a látvány ennél sokkal szebb lesz. Érdekesség, hogy miután végigvittük a játékot, filmszerűen összevághatjuk kalandjainkat, és ebben kameranézetek sokaságát használhatjuk – azaz gyakorlatilag elkészíthetjük a saját horror-mozinkat (egyelőre még nem eldöntött, hogy ez utóbbi opció csak az Xbox-verzióban, vagy a többiben is benne lesz-e – köszönhetően a hatalmas tárolóhely-igénynek).







SPYRO 4
ENTER THE DRAGONFLY
A SPIROMÁNIA GYÓGYÍTHATATLAN

KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE** FEJLESZTŐ **CHECK SIX**
MEGJELENÉS **PS2 2002. TÉL NTSC**



Spyro a GBA-s kitérő után (lásd előző számunkat) visszatér igazi otthonába, a Sony konzoljához – még az idén megjelenik a széria negyedik része (valószínűleg a másik két konzolra is elkészül a játék, de hivatalosan csak a PS2-es verziót jelentették be). Az itt zajló események közvetlenül a harmadik rész (Playtime! 2000/01) után kezdődnek, a Sárkány Évét lezáró fesztivál után – egyik pillanatról a másikra eltűnik minden dragonfly, akik a sárkányok mágikus erejének forrásai voltak. Spyro – és így a játékos – feladata lesz a kis lények megmentése. A program nem fog nagyon különbözni az eddigi részektől, a legnagyobb változások természetesen a grafikában figyelhetők meg: a pályák nemcsak szebbek és részletesebben kidolgozottabbak lettek, hanem sokkal nagyobbak is. A játékmenetet illetően újdonságnak számít, hogy Spyro új lehelletfajtákat sajátíthat el – a szokásos tűzköpeten kívül fújhatunk fagyos levegőt, tüszszenthetünk elektromos szikrát, és eregethetünk vízgömböket is. Ezek a különböző akadályok eltávolítására szolgálnak (pl. egy leküzdhetetlen tűzfalat le kell „vizelnünk", de akár kisebb tavakat is befagyaszthatunk), illetőleg a különböző főellenfelek legyűréséhez jönnek jól.



BATTLE ENGINE AQUILA
TALPALATNYI FÖLD

KIADÓ **INFOGRAMES**
FEJLESZTŐ **LOST TOYS**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2002. TÉL PAL**

Pár évszázad elteltével bebizonyosodik, hogy az emberiséget folyton riogató tudósoknak igaza van: a sarki jégsapkák tényleg elolvadnak, és a szárazföldi területek nagy része átalakul tengerfenékké. Ebből egyenesen következik, hogy a megmaradt földterületek szerepe tovább nő, minden egyes négyzetcentiméternyi termőtalajon emberek élete múlhat. Két nagy csoport formálódik, mindkettőnek a másik értékes földjeire fáj a foga – a Muspel és a Forseti névre hallgató birodalmak egymásnak esnek. Mi egy Hawk nevű harcost alakítunk, aki az Aquila nevű mechben (jó, jó, akkor Battle Engine-ben) üldögél, és sütögeti a rosszfiúkat. A játék küldetései alatt hatalmas csatákban vehetünk részt, gyalogosok, tankok, hajók és tengeralattjárók között. Robotunk még repülni is képes, ellenben úszni csak annyira tud, mint egy nyeletlen balta – vigyázni kell tehát, nehogy vízbe pottyanjunk. Járművünket belső nézetből irányíthatjuk, és a kezelés az ígéretek szerint egyáltalán nem lesz bonyolult. A képek az Xboxos változatból valók.



.HACK
INFECTION EXPANSION
MÁTRIX A MÁTRIXBAN

KIADÓ **BANDAI**
FEJLESZTŐ **CYBERCONNECT**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE PAL**



A .hack-nek meglehetősen érdekes a koncepciója: 2007-ben járunk, amikor a The World nevű online RPG válik a világ legnépszerűbb szórakozásává – milliók és milliók játszanak vele nap, mint nap. Egy szép napon aztán valami elromlik: egyesek elveszítik nehezen megszerzett szintjeiket, a szörnyek sokkal erősebbek lesznek, sőt, az eddig biztonságos helyeknek számító városokban is megjelennek. Maguk a programozók sem tudják megállítani a folyamatot, egyedüli esélyünk nekünk van: egy japán kissrácnak, aki egy Kite nevű tolvaj karakterrel játszik a The Worldben – van ugyanis egy különleges képességünk (a Data Drain), amivel át tudjuk írni a kódot. A játék tulajdonképpen két szinten zajlik, egyrészt a szimulált online világban, a The Worldben kell játszanunk, beszélgetni barátainkkal, irtanunk a szörnyeket, másrészt pedig meg kell próbálnunk megjavítani a világot, újraírva a meghibásodott kódot. A .hackban tehát egy virtuális világ virtuális világában kell tevékenykednünk – ilyen sem volt még! A játékot négy részesre tervezik, a részek a tervek szerint háromhavonta követik egymást.

LOONS
THE FIGHT FOR FAME
RAJZOLT HARCOSOK

KIADÓ **INFOGRAMES**
FEJLESZTŐ **INFOGRAMES MANCHASTER**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR NTSC**

A Fuzion Frenzy után újabb Xboxos partijáték készülődik – ezúttal a mindenki által ismert Looney Tunes-karakterek főszereplésével. Rissz-Rossz Sam most a következő epizód rendezőjeként tűnik fel: nekünk pedig azt kell bizonyítanunk, hogy mi lennénk a legalkalmasabbak a főszerepre. Ehhez a legkülönfélébb versenyeket kell megnyernünk: lesz jónéhány verekedős pálya (természetesen a sorozatra jellemző „fegyverek" – torták, TNT-kötegek, instant viharok, üllők és tíztonnás súlyok – mind-mind jelen lesznek), ahol is minél tovább ki kell tartanunk. Itt különféle gépek is segítségünkre lesznek, például repülők, egyszemélyes ufók, lézerágyúk. Ezenfelül rengeteg egyéb minijáték vár ránk, lesznek például táncolós és éneklős versengések is. Az ígéretek szerint a fejlesztők mindent beleraknak a programba, ami csak eszükbe jut. A grafika cel shading eljárással készült, hogy a játék és a rajzfilmek között minél kisebb legyen a különbség.





MAFIA CITY OF LOST HEAVEN

KERESZTAPA KERESTETIK! NEM NYUGDÍJAS ÁLLÁS...

KIADÓ **TAKE 2** FEJLESZTŐ **ILLUSION SOFTWORKS** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. NYÁR**





A Mafia a 30-as évek Chicagojában játszódik – ez már önmagában elég ahhoz, hogy lelkesedjünk érte (az olaszoknál pont az ellenkezője igaz, a főügyész mindenáron be akarja tiltatni a játékot). A játék a Grand Theft Auto 3 mintáját követi: itt is egy maffiózótól kapunk parancsokat (a Salieri-klánt szolgáljuk), és itt is egy egész város áll rendelkezésünkre a legkülönfélébb bűntettek elkövetéséhez. Mintegy húsz küldetés vár ránk, de mindet meg tudjuk oldani többféleképpen is – a tömény, látványos erőszaktól a szolid, csendes orgyilkosságokig bezárólag többféleképpen is próbálkozhatunk (az előbbire példa, ha valakit elütünk az utcán, majd a családját megdobáljuk molotov-koktélokkal, míg az utóbbira az lehetne, ha egy csendes sikátorban megkéseljük őkelmét). A közlekedési eszközökön kívül hatvanféle korabeli autócsoda vár ránk, amelyekkel – pénzkeresési célból – akár versenyekre is benevezhetünk. Fegyverekből pontosan egy tucat áll rendelkezésünkre, a baseball-ütőktől a sörétes puskáig. A sztorit megtörtént eseményekre építik, remélhetőleg Mr. Caponéval is összefuthatunk. A képek a PC-s verzióból származnak.

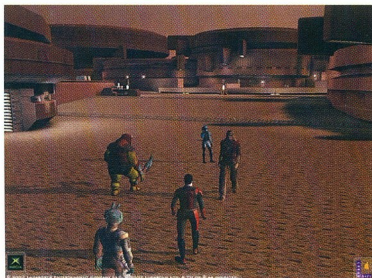
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KIBA RÉG EGY MESSZI GALAXISBAN

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **BIOWARE**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**



Ez a játék a Star Wars-univerzum egy eddig ismeretlen pontjára visz el minket, ugyanis körülbelül négyezer évvel a klasszikus trilógia előtt kell tevékenykednünk. A Köztársaságot a Jedik és a Sith-lovagok közti háború dúlja fel, ebben a világban kell kalandoznunk – szám szerint tíz bolygót kereshetünk fel (például a Tatooine-t is). Kalandunkat egyedül kezdjük, a főszereplőnket pedig mi magunk teremthetjük meg – egészen az alapoktól kezdve, rengeteg képesség közül mazsolázhatunk. Szerencsére nem maradunk egyedül, akár háromfős csapatot is kommandírozhatunk (például vehetünk magunknak egy harci robotot). A harcrendszer valós időben zajik, a hősök között bármikor válthatunk, és kiadhatunk nekik általános parancsokat is. Akik valami különlegesre vágynak, azok irányíthatnak akár egy Jedit is – de azt még egyelőre nem hozták nyilvánosságra, hogy gonoszok oldalára áttérhetünk-e. Többjátékos üzemmód valószínűleg lesz, de online megmérettetésre nem kell számítani – majd esetleg a folytatásban.



FIRE BLADE

TÉNYLEG PENGE!

FEJLESZTŐ **KUJU**
KIADÓ **MIDWAY**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE NTSC**



A Midway készülő játéka egy helikopter-szimulátor, legalábbis jó adag túlzással – a vasmadarakat ugyanis elképesztően könnyű lesz irányítani. Az élethűség sutba hajítása abban is megmutatkozik, hogy meglehetősen futurisztikus fegyverekkel leszünk felszerelve – láthatatlanná tevő berendezés, „hiperágyú" (akármi is legyen ez), hőágyú, turbózó motor (!). Küldetésből rengeteget ígérnek, a játék változatosságáról pedig az gondoskodik, hogy kétféle masinához is szerencsénk lesz: egy támadó helikopterhez és egy szállító masinához – bár erős a gyanúnk, hogy az utóbbi nyergében ülve is akciódús feladatokra számíthatunk. Még ha a játék nem is lesz túl összetett, és a történet sem fogja verni a Final Fantasy VII sztoriját, akkor is érdemes lesz odafigyelni a játékra: a grafikája ugyanis valami elképesztően néz ki, már most is!



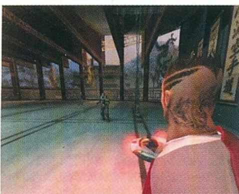
DEATHROW

PUHL SANYIRA NINCS SZÜKSÉG

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBI SOFT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. VÉGE NTSC**

A Deathrow meglehetősen furcsa stílusú játék lesz – alapvetően ez is egy labdajáték, ahol gólt kell rúgni, viszont a szabályok lényegesen lazábbak, mint a fociban: nemcsak a hátulról való becsúszás szabályos, de az is, ha valakit torkon rúgunk – nem csoda, hogy a játékosok vastag páncélban „játszanak". A meccset kétféleképpen lehet megnyerni: vagy nekünk van több pontunk az idő lejártakor, vagy sikerült mindenkit mozgásképtelenre verni a másik csapatban (tiszta Carmageddon). A tizenkét (plusz egy titkos) csapatban összesen 130 játékost próbálhatunk ki, a játékban egyszerre négyen vesznek részt mindkét oldalon. Minden karakter eltérő statisztikákkal rendelkezik, amit tovább befolyásolnak a csapatok által adott bónuszok és speciális mozgások. Természetesen a meccsen nyújtott teljesítmény függvényében az egyes játékosok tulajdonságai növekedhetnek, extrém esetben titkos támadásokat is elsajátíthatnak. A fejlesztők a játékosok animációira a legbüszkébbek, ígéreteik szerint teljesen élethű arcmimikára számíthatunk.







GODZILLA

DESTROY ALL MONSTERS MELEE

MONSTAS ANTE PORTAS!

KIADÓ **INFOGRAMES**
FEJLESZTŐ **PIPEWORKS SOFTWARE**
MEGJELENÉS **GC 2002. VÉGE NTSC**





Ez a játék is (csakúgy, mint a fentebb bemutatott Kung-Fu Chaos), valószínűleg a Super Smash Brothers elsöprő sikerén felbuzdulva lát napvilágot. Itt a szerteágazó Godzilla-univerzum 14 karakterével (sajnos Mecha-Streisand valószínűleg nem lesz benne) vághatunk neki az eszeveszett pusztításnak – akár négyen is. Az akció tíz nagyvárosban zajlik (New Yorkban valamilyen rejtélyes oknál fogva nem...), természetesen meglesz a lehetőségünk ezek lerombolására. Arra azért figyelni kell, hogy a helyi hatóságok rászállnak a legnagyobb pusztítást okozókra, és heves támadás alá veszik. Minden karakternek lesznek ütései, rúgásai és távolra ható támadásai, illetve néhány különleges, Rage-attacknak hívott kombója. Rengeteg bónuszt, illetve gyógyitalt szedhetünk fel, ezekért pusztán annyit kell tennünk, hogy a környéken repdeső UFO-kat lecsapkodjuk avagy szétverünk néhány nagyobb épületeket.

MORTAL KOMBAT

DEADLY ALLIANCE

CSAK FILMET NE CSINÁLJANAK BELŐLE!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **MIDWAY** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. SZEPTEMBER NTSC**

Ezt a sorozatot valószínűleg senkinek sem kell bemutatni – az 1992-es első rész óta pontosan tíz év telt el, és a Midway most egy újabb kísérletet tesz a mára már megkopott név fényesre suvickolására. A Deadly Alliance-ban néhány régi karakter visszatér (Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi már biztosan jelen lesznek), és már három új figuráról is tudunk, ők a Drahmin, Malvado és Blind Kenshi nevekre hallgatnak. A fejlesztők új, teljesen 3D-s rendszert ígérnek, többszintes pályákkal, törhető falakkal. Minden karakternek többfajta mozgása lesz, ezek között egy gombnyomással váltogathatunk majd (mondjuk thaiboxról átválthatunk karatéra). A fantasy-stílusú speciális támadások számát visszaszorítják, realisztikusabb harcot akarnak – ám a jól ismert kivégzések ("Finish him!") nem tűnnek el – igaz, mind új lesz, klasszikusokkal nem fogunk találkozni. Az eddig bemutatott egyetlen pálya tetszetős, és olyasmikkel is kecsegtetnek minket, hogy a ruhák szakadni fognak, a karaktereken pedig végigfutnak majd a vércseppek. A képek az Xbox-verzióból származnak.







MENEREZZA

EGY XBOXORKÁNY KALANDJAI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **AQUAPLUS**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. AUGUSZTUS JAPÁN**

Megkezdődött Japánban a tavaszi animeinvázió immáron Xbox-ra is. Ebben a hónapban erre a platformra a legígéretesebbnek a Menerezza elnevezésű RPG tűnt. A játék egy fiatal tizenéves boszorkány tevékenykedéseiről fog szólni, aki a Teneretsa nevet viseli, és akinek egy Lulu névre hallgató angyal próbálja folyamatosan keresztülhúzni számításait. A sztori előrehaladtával szert tehetünk különféle varázslatokra (igen nagy szerepe lesz az átkoknak) és mágikus fegyverekre, de a harcon kívül kaland-, RPG- és logikai elemeket is ígérnek a fejlesztők. A grafika a képek alapján szépnek mondható, erősen hasonlít a Genki által fejlesztett Jade Cocoon 2-höz. Remélhetőleg nemcsak a grafika, de a siker is hasonlóságot fog mutatni.







ATELIER JUDIE

VEGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

KIADÓ **?** FEJLESZTŐ **GUST**
MEGJELENÉS **PS2 2002. AUGUSZTUS JAPÁN**



Fehér ember számára kicsit agyamentnek tűnhet az alcím *(...amit mi most ki is hagytunk, mert nem fért volna ki a szöveg – tördelési főmanager)*, de mi most ugyebár egy japán játékról írunk – ami nem is lehet más, mint egy anime stílusú RPG. A játék főhőse egy 16 éves, kémikustanuló lányka, Judith Fortone. Egy szép napon addig-addig kotyvasztt házi laborjában, amíg sikerül felrobbantania az összes ott tárolt vegyszert. Ennek következtében előrerepül az időben cirka 200 évet, és a mi feladatunk lesz visszajuttatni őt a múltba. A játék tartalmazza a Japánban olyannyira divatos dialógusokat, ahol a szereplők arca teljes nagyságban látszik a képernyőn (persze csak 2D-ben), ezzel is érzékeltetve a rajzfilmszerű hatást. Judie hazajuttatásához több út is vezet, rajtunk áll, hogy a végigvitelhez melyik megoldást választjuk. Egyelőre a játék csak kb. 60%-ban van kész, bár kiadó még nincsen (ezért egyelőre nem lehet tudni, hogy angolul kijön-e a program).



MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION

"MECHETNÉKEM VAN A MÉH-BE!"

KIADÓ/FEJLESZTŐ **BANDAI** MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁJUS JAPÁN**

A nagy sikereket elért Journey to Jaburo, és a talán még sikeresebb Zeonic Front után újabb Gundam-játék lát napvilágot, ezúttal Giren's Ambition címmel. Az eddigiektől eltérően, most nem a stratégia- és nem is az akció/RPG-elemek lesznek a meghatározóak – hanem a szimuláció. Természetesen az játékmenet itt sem túl bonyolult: szét kell zúzni az ellenséges alakulatokat, mielőtt ők teszik velünk ugyanezt, a mindenre elszánt gonosz tábornok pedig ZZ jelű csapatokat küld ellenünk. Nagyjából úgy fog kinézni a dolog, mint anno a DC-s Side Story 0079-ben, persze ez csupán a stílusra és nem pediglen a grafikára vonatkozik, mert az természetesen a ma követelményeinek megfelelően fog elénk tárulni. A Giren's Ambition érdekessége, hogy helyet kapnak benne speciális robotok is, amiket eddig még sosem láthattunk. Ilyen például a Sentinel Use, vagy a Siluette Formula felségjelű egységek, de azért a "klasszikus" Z-, ZZ-, és HG-széria sem maradhatott ki. A játék körülbelül fél év késéssel jön ki angolul.





SEGA GAME JAM 2

A Sega március utolsó két napján megtartotta hagyományos Game Jam-fesztiválját Tokióban (a hivatalos elnevezés csalóka, ugyanis ez a multiplatformra való áttérés utáni második Game Jam, előtte már több ilyet is tartottak). A hatalmas teremben ki lehetett próbálni minden, tavaly ősz óta megjelent Sega-programot, illetve azokat, amelyek az elkövetkezendő három hónapban jelennek meg. Xboxon volt a legkisebb a kínálat, a Jet Set Radio Future és a Gunvalkyrie mellett csak a Sega GT 2002 volt játszható (se a Crazy Taxi, se a Panzer Dragoon nem volt kinn). PS2-n már nagyobbat villantottak, hiszen itt több meglepetést is okoztak, például játszható volt a Tennis 2K2, valamint a Smilebit gyerekeknek szóló focimanager játéka (DC-ről átírva), a beszédes nevű Let's make a J-League Pro Soccer Club 2002. Bejelentettek egy teljesen új játékot is, ami ráadásul még júliusban megjelenik (Japánban), ennek neve Gungrave, és a Sega legújabb fejlesztőcsapata, a Red Entertainment készíti, neves anime-mesterek (Nairo Yasuhiro és Fujishima Kohsuke) közreműködésével. A játék cel-shaded grafikát és mangás átvezető jeleneteket használ, stílusát tekintve pedig 100%-os akció: hősünkkel labirintusokat kell megtisztítanunk a rohamozó szörnyek ezreitől. A Sega GameCube-on két új játékot jelentett be, az egyik egy strandröplabda-szimulátor lesz, a tavaly a játéktermekben megjelent Beach Spikers átirata. Az otthoni változatban lesz négyjátékos-mód, valamint a Virtua Fighter 4-hez hasonlóan egy AI-mód. Itt partnerünket fejleszthetjük, egyrészt gyakorlással, másrészt a nyert meccsek után kapott képességpontokkal (japán megjelenés: év vége). A show legnagyobb durranása a másik GC-játék volt: a sorozat tizedik évfordulójára bejelentették a Virtua Fighter Questet. Sok konkrétum egyelőre nem derült ki, Yu Suzuki is csak felolvasta a dolgokat a fejlesztési dokumentumból. A nyilvánosságra hozott tények: kaland- és RPG-elemek is lesznek a programban; a sorozat minden eddigi karaktere meg fog jelenni; az A-gombbal rúgni lehet. Hát ez nem sok, de a 2003 nyári megjelenésig még talán többet is elárulnak majd róla.







RÖVID KONZOLPIACI KÖRKÉP

Ebben a kis szösszenetben szeretnénk beszámolni nektek a konzolpiac aktuális állásáról, az erőviszonyokról – ha minden jól megy, akkor ezt félévente el fogjuk játszani (ha rosszul, akkor meg havonta).

Az valószínűleg mindenki előtt nyilvánvaló, hogy a Sony-t ebben a hardvergenerációban lehetetlen utolérni. A PlayStation 2-ből már jóval több, mint 22 millió fogyott, és az előrejelzések szerint ez a mennyiség ebben az évben 10-12 millióval növekedhet. Amerikában a PS2-ből eddig 8.3 milliót adtak el, Európában, illetve Japánban ez a szám némileg alacsonyabb (6.5-7.5 millió).

Az Xbox Amerikában vitathatatlanul sikeres, eddig 1.8 milliót adtak el, és június elejére akarják túllépni a kétmilliót. A japán eladások a vártnak megfelelően alakulnak: pocsékul. Hiába a sok japán stílusú, színvonalas játék, mivel nem hazai gyártmány, ezért a szigetországban hatalmas hátránnyal indul (mindössze 250.000 eladott darab). Ami ennél sokkal meglepőbb volt, az Európa gyenge reagálása a Microsoft-konzolra – pontos számok ugyan még nincsenek (lévén csak egy hónapja van a piacon), de az biztos, hogy csak töredékét adták el az előre tervezettnek (a legnagyobb csalódás Németország). Ezt a cég azzal indokolja, hogy a tavaszi uborkaszezon közepén jelent meg a konzol – reményeik szerint őszre felfutnak az eladások.

A GameCube a döcögős indulást követően – szinte egyedül a Super Smash Brothers Melee sikerének köszönhetően – végre beindult, Japánban már nagyon közel vannak az 1.2 milliós számhoz. Amerikában még jobban megy a szekerük, április során biztosan elérik a másfél milliót. A nagy kérdés az, hogy a május 3-i európai GC-start mennyire lesz sikeres, mert ha az időzítés miatt nem fogy az Xbox, akkor valószínűleg a GC is hasonló sorsra jut – azaz karácsonyig nem fognak túl sokat eladni.

2002 valószínűleg az internet éve lesz a konzolok között, hiszen tavasszal startol a net PS2-n Japánban, és a Sony tervei szerint még az idén mindenhol – így (talán) nálunk is. A Microsoft viszont elcsúsztatta az Xbox online-premierjét, most már kora ősz a hivatalos dátum. A GameCube is megteszi az első lépéseket ebbe az irányba, a PSO ugyanis nyáron jelenik meg a konzolra – igaz, nagyon valószínű, hogy fél évig ez lesz az egyedüli netes játék a Nintendo gépére.

SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX

Ebben a hónapban tényleg nem szűkölködünk a SquareSoftot érintő hírekben, kezdjük mindjárt az egyik leglényegesebbel: megint nem fért be az FFX-végigjátszás az újságba. Ezúttal az Aeonokról tudhattok meg mindent, no meg a titkos feladatok és minijátékok mesterévé válhattok. Következő számunkban jön a végigjátszás. Szintén a Final Fantasy X-hez kapcsolódik, hogy az európai verzió május 31-én jelenik meg, és a japán kiadók jó szokása szerint a féléves késésért egy bónusz DVD kárpótol minket (azon túl, hogy a játék a Final Fantasy X International alapján készül, azaz egy kicsit átrajzolt Sphere-rács lesz benne; továbbá abban a templomban, ahol megtaláltuk, kihívhatjuk az Aeonok gonosz verzióját is egy harcra). A DVD-n extraként rajta lesz a Spirits Within (azaz a film) bemutatója; két összevágott videó a FFX-ből és a Kingdom Heartsból; egy rövidfilm bemutatja a sorozat történetét (habár kissé foghíjasan, csak az ötödik résztől a kilencedikig); megnézhetünk kilenc interjút, egyrészt a készítőkkel (pl. Uematsu, Sakaguchi, Nomura), másrészt Tidus és Yuna szinkronszínészével. A maradék helyre rengeteg Yoshitaka Amano és Tetsuya Nomura rajzot zsúfoltak be, illetve a FFX betétdalának japán verziójára (Sutaki da ne) készített klipet.





A hónap vitathatatlanul legérdekesebb híre az volt, hogy a SquareSoft és a Nintendo végre megegyeztek egymással: öt évnyi távollét után ismét lesz Square-játék Nintendo-masinára (az utóbbi két évben minden Nintendo-fejes a teljhatalmú cégtulajdonost, Yamauchi urat győzködte, hogy egyezzen már bele). Hogy pontosan milyen játékok készülnek, azt egyelőre nem lehet tudni, mindenesetre a Square megalakított egy új fejlesztőcsapatot (Game Designer Studios, Akitoshi Kawazu vezetésével), és még az idei üzleti évben (tehát jövő márciusig) 2-3 GBA-, és egy GC-játékot akarnak kiadni. Eddig mindössze egyre derült fény: GBA-ra kijön minden idők egyik legjobb (és legidegesítőbb) körökre osztott stratégiája, a Final Fantasy Tactics. Ezen felül az interjúkból annyit sikerült megtudnunk, hogy RPG-k kiadását nem tervezik GC-re, tehát Final Fantasy majdnem bizonyosan nem lesz – a legvalószínűbbnek mindenki azt találja, hogy a Kingdom Hearts készül el GC-re is (esetleg a szintén akcióközpontú Final Fantasy Unlimited). Ráadásul a GC-re tervezett játéknak kijön a GBA-változata is, és a Square igen nagy figyelmet kíván fordítani a két játék együttműködésére – a játékosok rengeteg dologtól eshetnek el, ha nincs meg mindkét játékuk.



A SquareSoft egyébként főleg a GBA-ra kíván koncentrálni, hiszen NES-es, SNES-es játékaikat viszonylag gyorsan és egyszerűen tudnák átírni a kézikonzolra, a játékosok pedig valószínűleg milliószámra vennék meg a Mario RPG-t, a korai FF-eket, a Chrono Triggert – viszont a Nintendo ezt csak úgy engedélyezné, ha GC-re is készítenek programokat.

A SquareSoft egy új területre is bemerészkedik, amikor a VB-lázban égő Japánban kihozza első focijátékát. A World Fantasista a japán csapat köré épül, 30 figura közül választva rakhatjuk össze csodálatos álombandánkat, hogy aztán leverjük vele a világ másik 35 országát (ott valószínűleg nem igazi nevek fognak szerepelni). A játékkal kapcsolatos érdekesség, hogy az intróját a Final Fantasy-film készítői csinálják, ebből már tudunk is mutatni egy képet. Megjelenés júniusban, persze egyelőre csak Japánban.

FINAL FANTASY XI

Ideje visszatérni örökös kedvencünkhöz, a Final Fantasy XI-hez. Az elmúlt hónapban derült ki, hogy mennyit is fogunk fizetni a játékért (persze abban az esetben, ha a játék valamikor eljut Európába). Mint arról múltkor beszámoltunk, 25%-kal drágábban fog kijönni, mint a szokásos játékár. Ezen felül szükség lesz egy winchester-modem kombinációra, amiből jelenleg hiány van Japánban, de ha lehet kapni, akkor körülbelül 120 dollárnyi jent kell érte fizetni. A PlayOnline-szolgáltatások (email, chat, fórumok, netezés) ingyenesek lesznek, de a játékért már természetesen fizetni kell – havi tíz dollárt (ez a PC-s online játékoknál a megszokott tarifa). Ha több karakter is ki akarunk próbálni, akkor mindegyikért plusz egy dollárnyi pénzt. Ugyanennyibe – tehát havi egy dollárba – kerül, ha használni akarjuk a Tetramaster kártyajátékot.





A játék bétatesztje április 26-án fejeződik be, maga a játék pedig május 16-án jelenik meg. Hogy a PC-s verzióval mi a helyzet, arról egyelőre semmit nem lehet tudni, pedig az eredeti tervek szerint együtt jelentek volna meg. A bétateszterek egyébként megtarthatják karakterüket, ami elég rosszul hangzik – általában ezt igyekszenek elkerülni a játékfejlesztők, mert ilyenkor általában azonnal feltűnnek az internetes aukciósházakban a borsos árú, feltápolt karakterek. (Szerencsére a másik kellemetlenség, az alacsony szintű karakterek módszeres leméészárlása itt nem fordulhat elő, mert ez nem megengedett a FFXI-ben).

MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

No One Lives Forever	19.ápr	Universal Interactive	★★★★★



2002 FIFA World Cup	22.ápr	Electronic Arts	★★★★★
TransWorld Surf	24.ápr	Infogrames	★★★
Headhunter	29.ápr	Sony	★★★
Shifters	29.ápr	3DO	★★
Hidden Invasion	01.máj	Conspiracy	★★
Britney's Dance Beat	07.máj	THQ	★★
Downforce	08.máj	Titus	★★
Test Drive	14.máj	Infogrames	★★★



RLH	14.máj	Interplay	★★★★
GTC Africa	15.máj	Majesco	★★★
David Beckham Soccer	15.máj	Rage	★★★
Jimmy Neutron Boy Genius	15.máj	THQ	★★
Armada 2: Star Command	15.máj	Metro 3D	★★★
Rayman Arena	15.máj	Ubi Soft	★★★
UFC: Throwdown	15.máj	THQ	★★
Riding Spirits	15.máj	BAM!	★★
Conflict Zone	17.máj	Ubi Soft	★★

USA GC megjelenés



2002 FIFA World Cup	23.ápr	Electronic Arts	★★★★★
Burnout	30.ápr	Acclaim	★★★
Resident Evil	01.máj	Capcom	★★★★★
ZooCube	15.máj	Acclaim	★★★
Rayman M	15.máj	Ubi Soft	★★★

USA GBA megjelenés



Breath of Fire II	17.ápr	Capcom	★★★★
Spider-Man	17.ápr	Activision	★★★★
Decathlon Advance	30.ápr	Infogrames	★★
All-Star Baseball 2003	30.ápr	Acclaim	★★
Defender of the Crown	01.máj	Metro 3D	★★★★★
MegaMan Battle Network 2	04.máj	Capcom	★★★★
Tactics Ogre: The Knight of Lodis	06.máj	Atlus	★★★★★
NASCAR Heat 2002	07.máj	Infogrames	★★
Robopon 2: Ring Version	13.máj	Atlus	★★
Robopon 2: Cross Version	13.máj	Atlus	★★
Top Gun: Firestorm Advance	14.máj	Titus	★★
Dragonball Z - The Legacy of Goku	14.máj	Infogrames	★★★
ZooCube	15.máj	Acclaim	★★



Virtua Fighter 4 - PS2

Angol PS2 megjelenés



LMA Manager 2002	19.ápr	Codemasters	★★★★
No One Lives Forever	19.ápr	Universal Interactive	★★★★★
Polaroid Pete	19.ápr	Virgin Interactive	★★
2002 FIFA World Cup	26.ápr	Electronic Arts	★★★★★
Deus Ex	26.ápr	Eidos	★★★★★
Drakan: The Ancient's Gate	26.ápr	Sony	★★★
Jekyll & Hyde	26.ápr	Acclaim	★★
Iron Aces 2	26.ápr	THQ	★★★
DNA	26.ápr	Virgin Interactive	★★★
Virtua Fighter 4	10.máj	Sega	★★★★★
Jade Cocoon 2	10.máj	Ubi Soft	★★★★
RedCard Soccer 20-03	10.máj	Midway	★★★

USA XBOX megjelenés



Crash Bandicoot: The Wraith of Cortex	16.ápr	Universal Interactive	★★★
Gaunlet Dark Legacy	16.ápr	Midway	★★
2002 FIFA World Cup	24.ápr	Electronic Arts	★★★★★
The Elder Scrolls III: Morrowind	29.ápr	Bethesda	★★★★★
RedCard Soccer 20-03	30.ápr	Midway	★★★
Burnout	30.ápr	Acclaim	★★★
Smashing Drive	02.máj	Namco	★
ESPN NBA 2Night 2002	02.máj	Konami	★★
Star Wars Jedi Starfighter SE	14.máj	Activision	★★★★
Outlaw Golf	14.máj	Pearson	★★★
Test Drive	14.máj	Infogrames	★★★
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt	15.máj	Midway	★★★

TOPLISTÁK

USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Minimoni Dice de Pon...

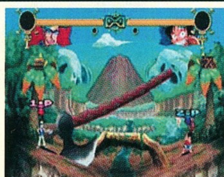
USA eladási toplista
2002. Március 3-16

1	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2



2	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
3	Sonic Adventure 2	Sega	GC
4	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS2
5	Sonic Advance	THQ	GBA
6	Tiger Woods PGA 2002	Electronic Arts	PS2
7	State of Emergency	Rockstar Games	PS2
8	Max Payne	Rockstar Games	PS2
9	Rallisport Challange	Microsoft	Xbox
10	Final Fantasy X	Square EA	PS2
11	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	Xbox
12	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Xbox
13	All-Star Baseball 2003	Acclaim	PS2
14	Super Smash Brothers Melee	Nintendo	GC
15	Halo	Microsoft	Xbox
16	All-Star Baseball 2003	Acclaim	Xbox
17	NBA 2K2	Sega	PS2
18	007 in... Agent Under Fire	Electronic Arts	GC
19	Grand Theft Auto 2	Rockstar Games	PSX
20	Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	Xbox

Japán toplista
2002. Március 18-24



1	One Piece Grand Battle 2	Bandai	PSX
2	Sakura Taisen 4	Sega	DC
3	Resident Evil	Capcom	GC
4	Pawapuro Kun Pocket 4	Konami	GBA
5	Onimusha 2	Capcom	PS2
6	J-League Soccer Club 2002	Sega	PS2
7	Garakuta Kingdom	Taito	PS2
8	Wild Arms Advanced 3rd	Sony	PS2
9	Doshin the Giant	Nintendo	GC
10	Shin Megami Tensei II	Atlus	PSX
11	Groove Adventure: Fighting Live	Konami	GC
12	Megaman Battle Network 2	Capcom	GBA
13	Sakura Taisen Complete	Sega	DC
14	Minimoni Dice de Pon	Konami	PSX
15	Xenosaga Episode I	Namco	PS2
16	Jikkyou Powerful Baseball 2002	Konami	PSX
17	Groove Adventure: Light & Darkness	Konami	GBA
18	Makaitoushi SaGa	Squaresoft	WSC
19	Prince of Tennis	Konami	PSX
20	Idaki Street 3	Enix	PS2

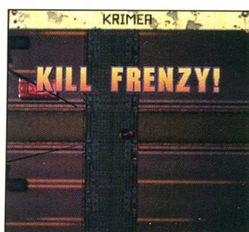


Sonic Advance - GBA

ANGOL toplista
2002. Március 17-23.



1	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2
3	Monsters Inc	Disney	PSX
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activison	Xbox
5	Sonic Advance	Sega	GBA
6	Max Payne	Rockstar Games	PS2
7	Crash Bandicoot XS	Universal Interactive	GBA
8	Halo	Microsoft	Xbox
9	State of Emergency	Rockstar Games	PS2
10	Headhunter	Sega	PS2
11	Harry Potter...	Electronic Arts	PSX
12	ICO	Sony	PS2
13	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2
14	Blood Omen 2	Eidos	PS2
15	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox
16	FIFA 2002	Electronic Arts	PS2
17	Star Wars Jedi Starfighter	Activision	PS2
18	Dynasty Warriors 3	Koei	PS2
19	Wipeout Fusion	Sony	PS2
20	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox



Grand Theft Auto 2 - PSX

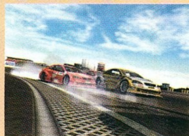


PREPLAY

2002 MÁJUS



TR: Angel of Darkness



TOCA Pro Race Driver



Spider-Man The Movie



The Lost



Battlefield 1942



Starfox Adventures

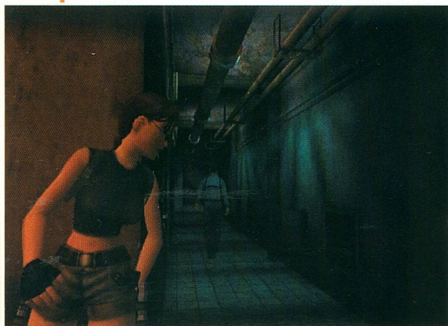


TOCA Pro Race Driver

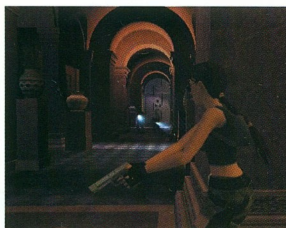
TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

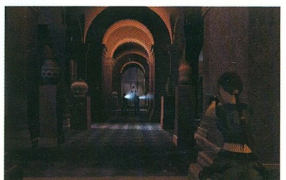
LARA MEGKOMOLYODOTT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CORE MEGJELENÉS 2002.11.15. PAL









Noha Oscar-díjat nem érdemelt érte, Angelina Jolie tavaly nyáron feltette a koronát arra, amit úgy hívunk: Tomb Raider-őrület. Mint az emlékezetes, Lara Croft karrierje csupán egy szimpla játéknak indult, de azután a virtuális hölgyikéről elkezdtek cikkezni néhány nagyobb magazinban, s a remekül megválasztott karakter felkeltette mindazok érdeklődését, akiknek már elegük volt abból, hogy minden játékban izompacsirta machók játsszák a főszerepet. A felhajtás pedig hatásosnak bizonyult, legalábbis elég volt ahhoz, hogy a PlayStation mellé csalogasson olyanokat is, akik netán egyáltalán nem tartoztak a játékosok kemény magjához. Lara Croft egy csapásra ünnepelt sztár lett, s lám öt évvel az első játéka után már mozifilmben is főszerephez jutott – aminek már készül is a folytatása. Persze a játékosokat mostanában nyilván jobban érdekli magának a játéknak a legújabb része. Vagy másfél évig csak mint „Next Generation" volt ismeretes a készülő mű, de nemrégiben végre fellibbent a fátyol (ha nem is teljesen) a titkos projektről, így már konkrétumokról is beszámolhatunk – mindjárt kezdésnek ugyebár a pontos címről.

A Tomb Raider-sorozat töretlen népszerűsége aligha kérdőjelezhető meg, az viszont szintén tagadhatatlan, hogy az ötödik részhez érkezve már kezdett az egész egy olyan rágógumihoz hasonlítani, aminek teljesen elment az íze. Éppen ideje volt újítani, és ezt szerencsére a Core-nál is így érezték. A PS2-es folytatás most nem csak annyiban új, hogy magasabb felbontást és jobb textúrákat kapott a játék, hanem újra gondoltak mindent a „tetőtől padlásig", s egy vadonatúj engine-t raktak össze. Ennek képességei már most láthatók: ha bármelyik képen rápillantunk Larára, egy sokkal csinosabb nőt látunk, ha másért nem hát azért, mert ezúttal nem 500, hanem 5000 poligont használtak a szexis alakjához. Ugyanakkor az is megfigyelhető, hogy hősnőnk szemlátomást érettebb lett.

Ahhoz képest, hogy Lara figuráját eredetileg egy megszállott, kissé agresszív beállítottságú nőcinek szánták, szépen fejlődött a személyisége a sorozat epizódjaiban, s most, hogy egy új generációs konzolon kíván hódítani, ismét új oldaláról mutatkozik be. A vonásain nemcsak az idő hagyott nyomot, hanem a Last Revelation után bekövetkezett titokzatos események is, amelyekről egyelőre nem sokat tudni. Viszont az biztos, hogy a hatásukra most majd egy jóval sötétebb hangulatú Tomb Raiderrel játszhatunk. Lara szellemi atyjai tudatosan alkalmazták a „cselt", hogy a negyedik rész végén szépen eltemették a hősnőt: ezzel búcsút mondtak annak a figurának, aki mindig ésszerűen, ügyesen, helyesen cselekszik. Ahogy a hollywoodi filmekben is valahogy mindig túléli a főhős a saját halálát, úgy persze nem volt kétséges, hogy Lara is feltámad, ugyanakkor ez a kis „holtsáv" remek okot szolgáltatott arra, hogy ezúttal egy teljesen más Larával szembesüljünk.

Keményebb, ridegebb lett, s a kalandor életmódja a múlté. Mostanában kénytelen komolyabb dolgokkal foglalkozni, ugyanis egy olyan gyilkossággal vádolják, amit nem követett el. Az áldozat néhai mentora, Werner Von Croy. Lara egy kétségbeesett telefonhívást kapott Párizsból, amiben a professzor elmondta, hogy egy Eckhardt nevű pasas a 14. századból származó „Obscura" festmények felkutatásával bízta meg őt, mire hősnőnk odautazott a városba, de ott már csak a brutálisan meggyilkolt Von Croyt találta, no és egy csomó nyitott kérdést, melyekre a régmúltban kell keresni a válaszokat. Hősnőnk tehát már nem ugyanaz az arisztokrata kalandornő, aki sza-











badidejében nyugodtan éldegélt a villájában: szökevénnyé vált, aki felett sötét fellegek gyülekeznek, s akinek tisztáznia kell a nevét. Ennek érdekében pedig nem szabad finynyásnak lennie: ha kell, Párizs sötét sikátoraiban, vagy épp Prága legeldugottabb bugyraiban kell nyomoznia.

Mielőtt bárki attól tartana, hogy úgymond túlzottan „kikupálták" a játékot, s a mondanivaló háttérbe szorítja az akciót, a Core illetékesei szerint ez nem így lesz. Az egy dolog, hogy a történet sokkal misztikusabb, s hogy ez kihatással van a cselekményre, de a Tomb Raider azért javarészt ugyanaz a Tomb Raider marad, mint amit a játékosok milliói megszerettek: vagyis 3D-s akció, számos akrobatikus mutatvánnyal megspékelve. Lara továbbra is az a sportos leányzó, mint volt, elvégre nem hagyhatták ki a szokásos, „itt fel kell kapaszkodni, ott át kell ugorni, amott kötélen mászni" típusú feladatokat sem.

Az már más lapra tartozik, hogy a jól bevált formulát olyan elemekkel egészítették ki, amelyek jelentősen megváltoztatják az összképet. Ezek közül a legfontosabb az új karakter, Kurtis Trent, aki Larához hasonlóan ezt a bizonyos Eckhardtot üldözi. Így ismerkedik meg vele Lara is, ám a fickó nemcsak egy mellékszereplő lesz, hanem időnként az ő irányítását is átvehetjük. Ezzel munkamegosztás is létrejön a játékban: míg Lara az agy, addig Kurtis az izom. Ő az a típus, aki mindig ott van, ahol történik valami, s aki először lő, és utána kérdez. Kurtis alapmozdulatai nagyjából megegyeznek Laráéval, viszont lesz olyan dolog, amit csak az egyik, vagy csak a másik szereplő tud – a pasast inkább akciódúsabb részeknél kell használni. Mellesleg Kurtisnek már csak a fegyverzete is meglehetősen szokatlan: pisztolyok előrántása helyett ő előszeretettel használ egy kiélezett diszkoszt.

Ésszerű újításnak tűnik, hogy miközben azokat is szórakoztatni kívánják, akik még nem annyira tapasztaltak a Tomb Raider világában, a megszállott Lara-rajongókról sem feledkeztek meg, s az ínyencek számára most alternatívákat is felkínál a játék az egyes helyzetekben. Lesz mondjuk bonyolultabb, de elegánsabb megoldás ugyanarra a problémára – mert például nem mindig az ajtón vezet a legrövidebb út egy épületbe. Ugyan nem feltétlenül szükséges, hogy az ablakon másszunk be mindenhova, de az érdekesebb utakat választva esetleg még meg is jutalmaz minket a játék. Például megtanulhatunk egy új mozdulatot, amit máskülönben csak később sajátíthattunk volna el. Ezáltal pedig – hasonlóan ahhoz, mint ahogy az RPG-kben szokás – fejlődik a karakterünk, s új tapasztalatokat gyűjtünk. Jóllehet végig lehet vinni a játékot minimális ismeretek és csak a legalapvetőbb tulajdonságok elsajátításával, viszont úgy kb. a játék 40%-át nem fogjuk látni.

Úgy tűnik, a készítők a Metal Gearből is merítettek egy kis ihletet, mert lopakodásra is lesz lehetőség, s néhol a kéztusát előnyben részesítve mellőzni kell a fegyverhasználatot. Ahogy az a nagy könyvben meg van írva: odalopózunk az ellenség háta mögé, s egy rántással eltörjük a nyakcsigolyáját.

A megújult környezethez megújult ellenfelek tartoznak, amelyek lesznek annyira intelligensek, hogy ne hagyják élni Laránkat, s akár kövessék, üldözzék is őt. A mélyebben szántó sztoriból kifolyólag továbbá olyan mellékszereplőkkel is találkozhatunk, akikkel kommunikálni lehet. A különböző emberek különböző dolgokat mondanak, s a mondandójuk szoros összefüggésben áll azzal, hogy miként szerepeltünk addig a játékban – ez egy újabb RPG-elem. E tekintetben megint csak az az elv érvényesül, hogy mindenre többféle válasz létezik: mint ahogy a való életben sem minden fekete vagy fehér, úgy a játékban sem beszélhetünk helyes és helytelen cselekedetekről, jókról és gonoszokról. Nem csupán a tökéletes megoldás létezik. Tulajdonképpen nem áll messze az igazságtól, hogy az Angel of Darkness már nem is szimpla akciójáték lesz, hanem egy akció/kaland.

Sok találgatás és híresztelés után az már biztos, hogy az újgenerációs konzolok közül kizárólag PS2-re lesz új Tomb Raider játék, ezen kívül csak PC-re jelenik meg. A PS2- és a PC-változatot ugyanaz a gárda készíti, ezért azok 99%-ban megegyeznek, de ettől függetlenül – ha hihetünk a fejlesztőknek – mindkét platformon ki fogják használni az egyedi lehetőségeket. PC-n például magasabb felbontású grafikát, míg PS2-n jobb irányíthatóságot ígérnek.

Az Xboxra vagy a GameCube-ra voksolók persze joggal lehetnek elégedetlenek a fejleményekkel. A PS2-es exkluzivitást azzal indokolják a fejlesztők, hogy már nagyon régóta jól megvannak a Sonyval, meg hogy arra a konzolra érdemes fejleszteni, amelyikből a legtöbbet adtak el a világon. Bár ez logikusan hangzik, azért józan paraszti ésszel ehhez csak annyit lehet hozzáfűzni: a pénz beszél, a kutya meg ugat. Amikor '96-ban megjelent a Tomb Raider (először Saturnra, majd PlayStationre), a Core-nak még fogalma sem volt róla, mekkora sikernek néz elébe. „Csak" egy játékot alkottak. Most azonban, 27 millió eladott Tomb Raider után természetesen másképp állnak a dolgokhoz. Már eleve a sztorit is úgy írják, mintha csak az X-aktákhoz készítenének forgatókönyvet: ugyan mindig van egy befejezés, de annak olyannak kell lennie, hogy a játékos türelmetlenül várja a folytatást. Érdekességként elárulhatjuk, hogy ez a Tomb Raider állítólag egy 10 epizódból álló történetnek csupán az első része, s még további három-négy játékban lesz feldolgozva a maradék kilenc fejezet. A játékot bejelentő sajtótájékoztatón is szó esett róla, hogy jelen pillanatban is két team dolgozik Lara új kalandjain: egy az Angel of Darknessen, egy pedig azon a Tomb Raideren, ami majd csak 2003 karácsonyán fog megjelenni.







Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Aminek Tomb Raider a címe, az mostanában biztos kasszasiker, ráadásul úgy tűnik, jó irányba halad a fejlesztés.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

35%

TOCA PRO RACE DRIVER

GYARAPODJATOK ÉS TOCASODJATOK!

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ/FEJLESZTŐ CODEMASTERS MEGJELENÉS PS2 2002.06.26 NTSC XBOX 2002.08.02. NTSC





A z 1986-ban alapított, angliai illetőségű Codemasters cég nemegyszer készített már olyan programokat, amit mind a szaksajtó – és ami talán még fontosabb –, mind a játékosok kitörő lelkesedéssel fogadtak, elég csupán az LMA Manager, Micro Machines vagy az Operation Flashpoint-sorozatokra gondolni. A cég a legnagyobb sikereket azonban kétségkívül az autóversenyekkel könyvelhette el. A Colin McRae Rallynak is készülget már a harmadik része PS2-re (valamikor idén ősszel fog megjelenni), és a Kódmesterek emellett hamarosan a másik nagy versenyprojektjüket is átültetik az újgenerációs konzolokra.

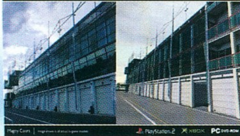
Tegyük a kezünket a szívünkre: az autóverseny-programok világában eredeti ötlettel előrukkolni egész egyszerűen szinte képtelenség. Az, hogy egy nagyobb tudású géptípusra írják meg a folytatást, maximum csinosítást jelent, a folytatások pedig a legtöbb esetben csak néhány új autót és pályát hoznak, ideális esetben javítanak az autók fizikáján és/vagy a játékmeneten is. Ezt – úgy tűnik – felismerték a PRD fejlesztői is, és most ebbe próbálnak némi új színt belevinni. Következzék most egy idézet Gavin Raeburntől, a Codemasters főnökétől, aki egy személyben a TOCA-sorozat producere is: „Manapság már nem elegendő pusztán egy jól befutott sorozat új részét kiadni, ami nem több, mint az elõd egy módosított változata. A TOCA Pro Race Driverrel az egész autóversenyzős műfajt szeretnénk megújítani, méghozzá úgy, hogy a játékosnak egy testközeli, személyes élményben legyen része, amelybe tökéletesen bele tudja magát élni."

Szép szavak, de teljes joggal merülhet fel a kérdés, hogy tulajdonképpen mi a fenéről is beszél az említett úriember? Nos arról, hogy a játék – amellett, hogy megmarad annak, aminek tulajdonképpen készült, azaz egy professzionális versenyjátéknak – tartalmaz egy sztorit is. A karrierünk nemcsak abban merül ki, hogy egymás után indulgatunk a különböző bajnokságokban, hanem ténylegesen belecsöppenünk egy profi autóversenyző mindennapi életébe. A történet szerint Ryan McKane egy fiatal, önjelölt pilóta, aki szeretne kilépni apja és idősebb bátyja (szintén híres autóversenyzők) árnyékából. Ehhez azért mckane-e (bocs: meg kéne) nyernie egy csomó kisebb versenyt, hogy ezáltal feljebb másszon a ranglétrán, amíg egy nagy versenyistálló ki nem veti rá a hálóját. Az ő életét (legalábbis annak egy részét) játszhatjuk végig, mindezt motion capture-technológiával készített átvezető animációkkal fűszerezezve. Ryan élete gyökeres fordulatot vesz, amikor édesapja a versenypályán leli halálát: ekkor határozza el, hogy belőle a világ legjobb autóversenyzője lesz (érdekes motiváció…). A történet során kapcsolatba kerülünk természetesen a riválisainkkal és a csapattársainkkal, gazemberekkel (???), egy autószerelővel, és mivel bátyja, Donnie is versenyző, az az eset is elő, amikor vele magával kell harcba szállnunk az elsőségért. Ryannak van egy PC-je, amin szorgalmasan levelezik, e-mailekben szponzoroktól kap ajánlatokat, riválisok hívják ki versenyezni és még a szerelmes levelei is ide érkeznek. Érdemes ezen kívül megemlíteni a garázst, ahol is szerelője a következő versenyére készülő hősünket jó tanácsokkal látja el, és természetesen nem maradhat el a dicsőségszoba sem, ahol az eddig megnyert trófeáinkban gyönyörködhetünk.

Beszéljünk egy kicsit magáról a külcsínről is. A Pro Race Driver grafikája álomszépnek tűnik első pillantásra – sőt a másodikra is. Ha minden klappol (mármint a tördelő is úgy akarja), akkor láthattok egy pár mellékelt képet, amelyeken a játékban szereplő autók és pályák mellett megtekinthetitek azok eredetijét is –

A JÁTÉK ÉS A VALÓSÁG





TÖRÉSMECHANIZMUS









AUTÓK

ALFA ROMEO 147
ALFA ROMEO GTV



AUDI TT
CHEVROLET CAVALIER Z24 COUPÉ
CHEVROLET CORVETTE Z06
CHEVROLET MONTE CARLO (STOCK CAR BODY KIT)
DODGE NEON HIGHLINE SEDAN GT-R
DPRS T-230
EAGLE TALON (TURBO)
FORD FALCON
HOLDEN COMMODORE SS (VX)
LEXUS IS200



LOTUS SPORT ELISE
MERCEDES CLK
MG ZS
MITSUBISHI MIRAGE
OPEL ASTRA COUPÉ
PEUGEOT 406 COUPÉ
PROTON SATRIA GTI
SAAB 95 AERO
SUBARU IMPREZA WRX TYPE-R STI VERSION 6
TOYOTA CHASER
TOYOTA SUPRA MK4 93-98 TURBO
VAUXHALL ASTRA COUPÉ

fotorealisztikusak, néha egyenesen tükörképnek tűnnek (némi kis túlzással élve). Az autók törése az állítások szerint minden eddiginél élethűbb lesz: mindegyiken 50 különböző – sérülési pontként funkcionáló – rész van, ezekből 20 le is szakadhat a járműről. Egy komputerszimulációs programot használtak arra, hogy az ütközéseket és a becsapódáskor jelentkező deformációkat (mind az autó belsejében, mind a karosszérián fellépőket) tökéletesen modellezzék.

A motion-capture animációk megalkotásában felkértek pár szakmabélit a Paramount Picturestől, így ezekre reméljük különösebb panaszunk nem lehet. Minden egyes jelenetet egy New York-i stúdióban vettek fel, a felvételekhez egy tizenhat kamerával dolgozó mozgásanalizáló rendszert használtak.

A hangokat is megpróbálták a lehető legrealisztikusabban visszaadni. A motorhangokat olyan szobában vették fel, ahol gördülőpadlón „futtatni" szokták az autókat – és a készítők elmondták, hogy minden járgányt egészen 120 mph-ig megküldtek.

A Pro Race Driverben négy kontinensen keresztül, összesen 38 különböző pályán versenyezhetünk, ez pedig több, mint amennyivel eddig bármelyik játékban találkozhattunk. A pályák egytől egyig licenceltek, tehát tökéletes másai lesznek az eredetieknek. Akárcsak az autók, melyekből 42 típus nyergébe ülhetünk bele. A gépkocsik közül per pillanat még csak 24-et hoztak nyilvánosságra, mert lesz egy pár meglepetés is, amelyek nem a túraautó kategóriába tartoznak (nyilván a poén kedvéért kerülnek majd be). A bajnokságok között 13 sorozatversenyre nevezhetünk be, köztük szerepelnek olyan világszerte nagy népszerűségnek örvendő futamok, mint a TOCA (British Touring Car Championship) vagy a DTM (ugyanennek a német megfelelője).

Ami a multiplayer lehetőségeket illeti, a fejlesztők tervbe vették PS2-n a link-kábel támogatást, de a szegényes eladási eredmények miatt a Sony leállította a gyártást és a szállítást, és egyelőre az sem valószínű, hogy sok haveri társaság nagy hirtelen össze tud kapni egy pár Xboxot ugyanannyi tévével megfejelve. Maradtak tehát az osztott képernyős megoldások mindkét verzió esetében, szerencsére ezek a konzolok már ilyen formában is élvezhető sebességet képesek szállítani.

Mivel a játék úgy PS2-re, mint Xboxra is megjelenik, érdemes kitérni a két verzió közötti különbségekre. A Microsoft konzoljára készülő adaptáció 5.1-es hangzással fog dáridózni, a PS2-es Dolby ProLogic hangzással bír – persze az igazán vájtfülűeken kívül ez a legtöbb felhasználó számára nem jelent valami hihetetlen eltérést. A PS2-es verzióban maximum tizennégy jármű versenyezhet, ez a szám az Xbox esetén felugrik húszra. Utóbbinál a plusz memóriamennyiségnek köszönhetően részletesebben kimunkált textúrákat kapunk, és az animációknál is kihasználják a hardverspecifikus képességeket. A töltési idő is rövidebb lesz, köszönhetően az Xboxba beépített winchesternek. A PS2 igazi erősségét, a valósidejű megjelenítést is teljes mértékben kihasználják, eme verzió ebben erősebb lesz a társával szemben. Az autók fizikája, a sérülési rendszer és a történet hajszálpontosan megegyezik mindkét változat esetében.

Nos, azt hiszem, valóban egy sikerprogram küszöbén állunk. Ugyan érdekes innovációnak ígérkezik ez a sztori-mód, de addig nem merünk elkiabálni semmit, amig ezt nem sikerül testközelből megtapasztalnunk. (Megint más kérdés, hogy az igazán nagy fanatikusok, akik csak a száguldás és a vezetés bűvöletében élnek, hogyan fogják ezt fogadni.) Mindenesetre a program álomszépnek ígérkezik, és nagy valószínűséggel autóversenynek sem lesz utolsó, mint ahogy a Ködmesterek eddigi produkciói sem igazán utolsónak futottak be aktuális versenytársaik között. Várjuk szeretettel!

PÁLYÁK

ANGLIA
BRANDS HATCH
OULTON PARK
SILVERSTONE
DONINGTON PARK
KNOCKHILL
ROCKINGHAM INTERNATIONAL
ROCKINGHAM OVAL



NÉMETORSZÁG
HOCKENHEIMRING
NÜRNBURGRING
OSCHERSLEBEN
NORISRING
ZANDVOORT

AUSZTRÁLIA
PHILLIP ISLAND
ORAN PARK
ADELAIDE
EASTERN CREEK RACEWAY
CANBERRA
BATHHURST
SANDOWN INTERNATIONAL

FRANCIAORSZÁG
MAGNY COURS
DIJON PRENOIS

AMERIKA
CHARLOTTE
MEXICO CITY
VANCOUVER
BRISTOL SPEEDWAY
SEARSPOINT
LAS VEGAS

EGYÉB HELYSZÍNEK
CATALUNYA (SPANYOLORSZÁG)
MONZA (OLASZORSZÁG)
VALLELUNGA (OLASZORSZÁG)
FUJI (JAPÁN)
TI CIRCUIT AIDA (JAPÁN)
MANTORP PARK (SVÉDORSZÁG)
ZOLDER (BELGIUM)
A1 RING (AUSZTRIA)

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Csodaszép grafika, látványos és részletes törésrendszer, érdekesnek ígérkező sztori-mód – minden adva a sikerhez.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%

SPIDERMAN THE MOVIE

A PÓKEMBER KIVETETTE RÁNK A HÁLÓJÁT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ TREYARCH MEGJELENÉS 2002.06.07. PAL

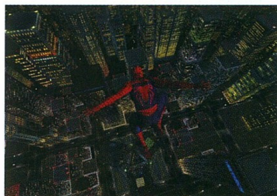
Általános iskolás koromban, akinek nem volt egy-két Star Wars kártyája vagy Hulk, Superman esetleg Spiderman képregénye (az adidas tornagatya mellett, amit a kamionos fater lopott be a határon), a világ legnagyobb lúzerének számított. Ezek általában ékes dán nyelven szóltak az emberhez (a tornagatya nem, annak csak szaga volt), amiből ma sem értenék meg sokkal többet, mint akkoriban – de még így is porba alázták a magyar nyelvű Kockást, amely a Rahanon kívül (ami a legnagyobb királyságok egyike) csak egy nyamvadt Dr. Justice-t tudott felmutatni. Tőlünk nyugatabbra persze már az élet részévé vált ez az ismert sci-fi történet, sőt a ködös múltból



rémlik, hogy mintha már láttam is volna ezer éve egy pókember-filmet (természetesen félig-meddig fekete-fehéren, rommá gyűrve, és ami a legfontosabb, alámondással) – de mostani történetünk szempontjából a lényeg, hogy a Treyarch gőzerővel készíti az idén május 3.-án bemutatandó, zsír új Spiderman-mozifilm konzoladaptációit – méghozzá mindhárom újgenerációs platformra.

A szívbemarkolóan megkapó történet szerint főhősünk, Peter Parker már korán árvaságra jutott, és May nagynénikéjével, valamint Ben nagybácsikájával éldegél New York Queens negyedében. Amúgy diákként tengeti életét, de mivel valamiből élni is kell, fotósként dolgozik a Daily Bugle című napilapnál – ezenkívül viszont sok teendője nincs, állandóan Harry haverjával lóg és a csodaszép Mary Jane után koslat. Egy nap azonban érdekes fordulatot vesz az élete: Osztálytársaival éppen egy oktatókiránduláson vesznek részt, amikor megcsípi (harapja?) egy genetikailag módosult (valami radioaktivitás van a dolog mögött) pók. Hamarosan különös változásokat észlel magán, a csípés felruházza egy pók erejével, gyorsaságával (persze emberi léptékkel mérve) és különlegesen éles, pók-érzékeléssel is. Felfedezvén ezen új képességeit, be is nevez egy birkózómeccsre, amit annak rendje, s módja szerint hihetetlen gyorsan meg is nyer – csak az a baj, hogy olyan gyorsan, hogy a szponzor nem nagyon akarja kiköhögni a győzelemért járó suskát. Nem sokkal ezután, Parker észreveszi, hogy épp egy betörő menekül a szponzor irodájából, ám mivel meglehetősen bosszús az elmaradt fizu miatt, futni hagyja. Rosszul teszi, hiszen ugyanez a betörő kis idő múlva meggyilkolja szeretett nagybátyját. Pókemberként ugyan nem ütközik neki különösebb nehézségekbe elfogni a komiszt, de mardossa a bűntudat, hogy miért nem tette meg ezt korábban. Ekkor eszébe jutnak nagybátyja szavai: "Nagy erők birtoklásával nagy felelősség is jár együtt!" Ezt a nem piskóta okosságot annyira a szívére veszi, hogy elhatározza, felveszi a bűn ellen a harcot... Abból pedig van is dögivel, ugyanis közben Norman Osborn (épp rovarunk Harry nevű barátjának az apja), aki egy megalomániás üzletember, szintén egy kis átváltozáson megy át: Egy jófajta Bud Ice helyett valami kísérleti vegyszert fröccsent izomból az arcába, amitől erősebb és intelligensebb lesz. A kockázatokról és melléhatásokról azonban elfelejtette megkérdezni orvosát vagy gyógyszerészét, így szép lassan megőrül – és a Green Goblin (némi RPG-elem, hmmm...) névre hallgató szörnynyé alakul át. Ő, és az általa irányított gonosz vazallusai lesznek az újsütetű csótányirtó, Pókember legnagyobb ellenfelei.





Hát, ez egy akkora marhaság, hogy az valami hihetetlen – én is csak azért írtam le, mert a játék teljesen a mozifilm sztoriján alapszik. Az Activision mindenesetre valóságos Pókember-nagyhatalomnak számít a konzoljátékok megjelentetésének tekintetében – a két előző rész után (Spider-Man és Spider-Man: Enter Electro, mindkettő PS) már igazán kenhetik a témát. Ebben az új részben sem térnek el túlságosan az elődök hagyományaitól (ez azt jelenti, hogy semennyire), most is egy garantáltan akcióközpontú játékot kapunk a







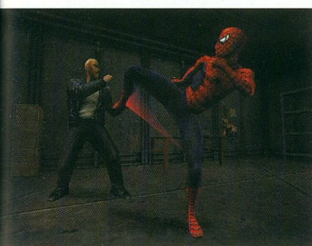




kezeink közé. A színhely New York felhőkarcolóinak (-2) a teteje, oldala és egyáltalán minden szédítő magasságú hely, ahova csak fel tudunk mászni – itt kell speckó képességeinket bevetve kergetnünk a rosszfiúkat. Nemcsak Green Goblin lesz az ellenfelünk (ő csak a főgóré), a különböző pókember-sztorikból már ismerős arcok is szembeszegülnek velünk, pl. Vulture, Scorpion és Shocker.

Természetesen lényeges újítások a grafikában várhatók – A PS2 hardverének köszönhetően a játék szebb és – sokkal – nagyobb, mint az elődök. Pókemberünk mozgása sokkal simább, jóval több animációs fázisból áll majd egy-egy mozdulatsor. Spiderman közel 2000 poligonból áll, az egyes pályák pedig akár 30000 sokszögből is állhatnak – meglehetősen impresszív, ráadásul már a béta verzió is másodpercenkénti 60 képkockával jeleníti meg mindezt. Reméljük a végleges változat is hasonlóképpen gyors lesz. Úgy fest, hogy a grafika képes a képernyőn áthozni azt az érzést, hogy milyen szédítő magasságban légtornászkodunk, úgyhogy a tériszonyosok készüljenek fel a kellő megmérettetésre. Lesz egyébként olyan pálya is, amikor egy épületközpont belsejében kell tevékenykednünk.

A játékmenetben történt újításokra is érdemes kitérnünk. Akik esetleg már játszottak a Spiderman PlayStationös vagy Dreamcastos verziójával, azoknak az irányítást nem lesz különösebben nehéz elsajátítaniuk, bár a készítők az egész harcrendszert újraírták. A régi mozdulatsorok mind megmaradtak – persze ezek is grafikai restauráción mentek keresztül. Spidy üt, rugdalózik és a hálója segítségével szépen gúzsba köti az ellenségeit.



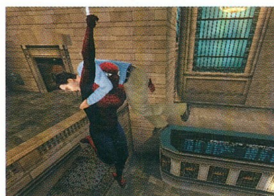
Képes felugrani az ellenfelek vállára, és míg az zavarodottan rohangál körbe-körbe, ökölcsapások sorozatát zúdíthatjuk a buksijára. A klasszikus hálókilövés effektus is megtalálható, melynek segítségével a magasabb épületek között lengedezhetünk ide-oda (mondjuk érdekes is lenne a program, ha pont ez maradt volna ki belőle), de egy kicsivel nagyobb lesz a mozgásszabadságunk, ugyanis immár a lengés közben is képesek vagyunk az irányváltoztatásra. Az egyik legfrankóbb dolog az egész játékban, hogy a hálón lógva is harcolhatunk – ez az ötletessége mellett még kellőképpen látványos is. Az új trükkök nagy része egyébként a hálóval hozható elő – immár minden irányba kilőhető lesz, akár még lefelé is. Igen szép effektusnak ígérkezik, hogyha felfelé lőttük ki a hálónkat, és emberünkkel függeszkedünk rajta, a fizika törvényeinek megfelelően lesz egy kis rugózása a hálónak, ami idővel szép lassan elhal. A hálóval könnyedén átránthatjuk magunkhoz akár egy másik ház tetejéről is az ellenfelet, majd jöhet a test-test elleni küzdelem. Ami magukat a támadásokat illeti, a teljesen szokványos akciók mellett képesek vagyunk egy levegőben végrehajtott dupla ugrásra, melyből egy olyan ütést lehet indítani, ami igen nagyot sebez. Az Ultimate Spider-Man sorozatokból már ismerősnek tűnhet Peter Parker, mint birkózó (pankrátor) – nos, a játékban is szerepel egy onnan csent dobás, amikor is az ellenféllel szemben állva megragadjuk, majd egy erőteljes mozdulattal felemeljük és a fejünk felett átlendítjük, így a hátára esik. A fejlesztők egyébként határozott hangsúlyt fektettek a közelharcra (mármint a pusztakezes küzdelemre) is, kombókat és speciális támadásokat használhatunk. Nemcsak támadásokban lesz újdonság, képesek vagyunk eszméletlen embereket felvenni a vállunkra és kimenekíteni valamilyen veszélyesebb szituációból.

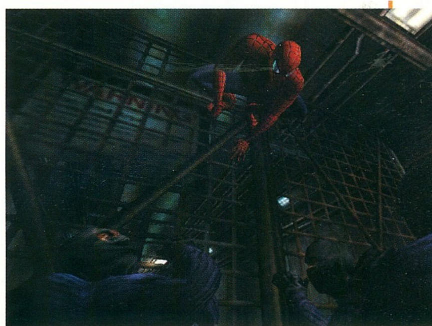
Hogy a pók-érzékelés hogyan is fog működni magában a játékban, arról még különösebb információink nincsenek, mindenesetre úgy látszik trendi lesz (a Mátrix és a Max Payne óta) a játékokban a "bullet time"-effektus használata, amikor is lelassul az idő, hogy így akár a lövedékeket is ki tudjuk kerülni, arról nem beszélve, hogy mindeközben mi is pontosabban célozhatunk. Nos, ez ebből a játékból sem maradhatott ki, meglátjuk, hogy milyen sikerrel valósítják majd meg a gyakorlatban, ezt – az egyébként látványos és hasznos – megoldást.



A játékban hálónkkal 24 pályán keresztül lengedezhetünk a felhőkarcolók között. A különböző verziók közti különbségek nyilvánvalóan a hardverfelépítések eltéréseiből adódnak – mivel publikált képeket egyelőre csak a PS2-es verzióból sikerült szereznünk (ezek láthatók nálunk is), és nem is hoztak nyilvánosságra semmi ezzel kapcsolatos tényt, inkább csöndben maradunk és nem mondogatunk hülyeségeket. Az egyetlen információ, hogy lesz egy főellenség, amelyik plusz két pályával kizárólag az Xbox-verzióban szerepel – az ő neve Kraven, a vadász.

A Spider-Man – The Movie egy igen hangulatos és szép akciójátéknak ígérkezik. Noha a Marvel-képregények világszerte nagy rajongótáborral büszkélkedhetnek, erős a gyanúnk, hogy a sikerét nagymértékben meghatározza a megjelenés előtt egy hónappal bemutatott film visszhangja. Mivel a film-alapú játékátiratok kb. 90%-a szemét minőségű szokott lenni, mi csak reménykedni tudunk abban, hogy ez a program épp erre lesz egy frappáns ellenpélda.





Első benyomások

★★★ – **Majd Meglátjuk**

Ha megfelelő minőségben hozza a képregények és a film világát, akár egy nagyszerű kis akciójáték is kisülhet belőle.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

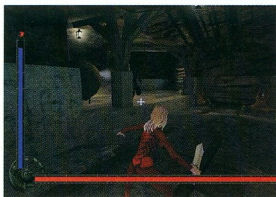
90%

THE LOST

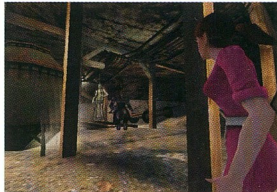
MENJ A POKOLBA!

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ CRAVE FEJLESZTŐ IRRATIONAL GAMES MEGJELENÉS 2002.06.17. NTSC









Hamarosan újabb taggal bővül a túlélő-horror műfajának egyre népesebb tábora, méghozzá egy elég érdekes szörnyszülöttel. A büszke szülők személyében az Irrational Games csapatát köszönthetjük, akiknek a The Lost lesz az első játékuk PlayStation 2-re – viszont PC-n már bizonyították olyan jól sikerült játékokkal, mint a System Shock 2, vagy a Thief-sorozat.

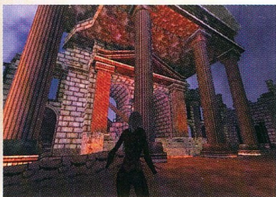
Annak idején a System Shock 2-vel sikerült valami újat alkotniuk: noha az egész úgy nézett ki, mint egy first person shooter, sokkal inkább kalandjáték volt. A The Losttal most ismét egy egyedi produkcióval kívánnak előrukkolni: egy olyan kalandjátékkal, ami nem igazodik szorosan semmilyen trendhez – kiváltképp nem a japán típusú RPG-khez. Utóbbiak nem örvendenek túl nagy népszerűségnek a stáb tagjai között, merthogy magukat amerikai történetmesélőknek tartják, akik valóságosnak tűnő világokat hoznak létre, bennük felnőtt, érett karakterekkel, s nem holmi iskoláslánykákkal. Az általuk elmesélt sztori inkább hasonlít egy George Romero-mozihoz, mintsem egy Disney-rajzfilmhez. Mi tagadás, ez mondjuk így is illik, ha egyszer a horror műfajt választották.



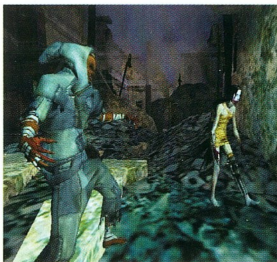
A játék főhőse egy Amanda Wright nevű fiatal medikusnő, aki nappal pincérnőként vállalt állást, csak hogy el tudja tartani négyéves kislányát, akit egyedül nevel. Nehéz idők járnak rá: a jegyese otthagyta őt egy fillér nélkül, a szülei nem segítik őt, mert nem azt az utat választotta, amit szántak neki, állandó pénzszűkében van, és a helyzet mindig csak rosszabbodik. Az ajtaján naponta kopogtatnak a hitelezők, a vizsgái egyre csak halasztódnak, a főnöke is kevesebb órabért ad, ám hirtelen kisebb gondja is nagyobb lesz mindezeknél, mert beüt a tragédia. A legborzalmasabb tragédia, ami egy anyát érhet. A kislánya meghal egy balesetben, minekutána Amanda teljesen összeomlik. Reménytelennek látja a helyzetét, bántja a bűntudat, és kétségbeesésében már majdnem odáig jut, hogy véget vet az életének. Ekkor azonban a semmiből megjelenik "Ő", aki hősnőnk nevét suttogja. A hangja lágy, de ugyanakkor nagyon rideg. Az arca nyúzott, a szemei koromsötétek. Ódivatú ruhájáról meg nem mondani, milyen korból való, a tekintete pedig olyan, mintha nem is földi lény lenne. Nem mutatkozik be, nem mondja el, honnan ismeri Amandát: mindössze felajánl egy lehetőséget, ami kiutat jelenthet hősnőnk számára...

Nos ennyiből nyilván mindenki rájött, ki is az az "Ő". A készítők Orpheus történetéből, és az örök klasszikusból, az Isteni Színjátékból merítették az ihletet: Amanda egyezséget köt az ördöggel, s leszáll Dante Poklának egy modern változatába, ahol kilenc förtelmes bugyrot kell bejárnia, melynek lakói szemlátomást nem éppen istenfélő emberek. Az egyik súlyosabb bűnöket követett el, mint a másik, s természetesen még az alvilágban sem nyugszanak. Ahány bugyrot csak felkeresünk, azokba mindig más-más bűnök miatt kerültek a halandók: úgymint kapzsiság, erőszak, árulás, stb. Amanda mellé a titokzatos lélek, Virgil szegődik idegenvezetőnek, aki – bár nem világosak a motivációi –, segít neki felkutatni a kislányát, akinek a lelke valamiképpen nem a mennybe jutott, hanem a pokol börtönében ragadt.

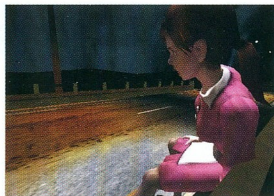




Maga a játék különböző stílusok keverédéséből áll össze: alapvetően egy Resident Evil-típusú túlélő horrornak tűnik az egész, viszont a kívánalmaink szerint fejleszthetjük majd a karakterünk tulajdonságait, akárcsak egy RPG-ben. Sőt a karaktereinket (többes számban) fejleszthetjük, mert a játékban nem csak Amandát irányíthatjuk. Azt be kell látni, hogy egy pincérnőnek, aki maximum egy konyhakést tud előhúzni a kötényе alól, nem sok esélye lenne az alvilág mocska ellen. Szerencsére azonban az utazása során Amanda találkozik négy olyan különleges lénnyel, amelyek eltérő személyiségekkel tudják őt felruházni. Mintha csak különböző karakterekről lenne szó, úgy váltogathatunk ezek között a sze-



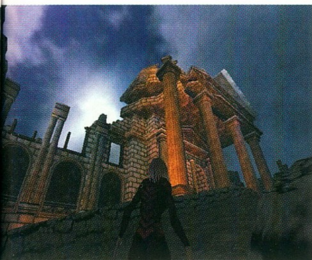






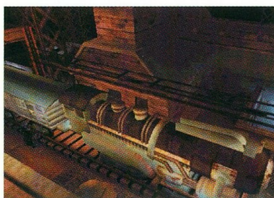
mélyiségek között. A négy lánynek már csak a neve is beszédes: Ösztön, Fény, Árnyék, és Romlottság. Ösztön kelti életre Amanda úgymond állati mivoltát, mikor is rettenthetetlen amazonná válik. Romlottság egy sötét figura, aki úgy viselkedik, mint egy varázsló. Árnyék az a szereplő, akiről nem lehet megmondani jó-e vagy rossz, s akinek az alakját mondhatni a PC-s Thiefből kölcsönözték az alkotók – mely játék arról volt híres, hogy a főhőssel az árnyékok takarásában kellett lopózni. Végül Fény képviseli a jó oldalt, aki amolyan papféle szerzet, teli pozitív energiákkal. Négy különböző karakterről van tehát szó, melyek az elmondottak szerint eltérő tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek. Ha épp nyílt küzdelembe kell bocsátkoznunk, akkor nyilván jól jön Ösztön jókora kardja, vagy Romlottság fertőző és gyilkos varázslatai. Ugyanakkor Árnyékként lesből támadhatunk (noha a csuklyás fazon karmai amúgy nem olyan hatásosak, mint az amazon szablyája), vagy csapdákat helyezhetünk el. Akkor is rá kell támaszkodnunk, ha éppen valami magaslatra szeretnénk feljutni, ugyanis ő rendelkezik olyan horgonnyal, amivel Spiderman nyomdokaiba léphetünk. Mint ebből is látható, az egyes karaktereknek nemcsak a személyiségük tér el, de a felszerelésük is. Más-más dolgokkal szerelhetjük fel őket – egy sokat mondó szám, hogy több mint százféle fegyver bevetésére van kilátás. A négy karakter közül a legkisebb szerep a Fénynek jut – pontosabban ő a háttérbenténykedik, ugyanis az RPG-k mintájára az ő legfőbb dolga, hogy karban tartsa a "csapatot". Az ő képességeit a gyógyítás vagy a védekező mágiák terén kamatoztathatjuk.

A The Lost csakis PS2-re készül, s nem egy PC-s átirat. A fejlesztők mindezt igyekeztek kiemelni, ellenpéldának hozva fel a System Shock 2-t, amit a komplex irányítása miatt nem igazán tudtak volna konzolra átültetni. (Anno sok szerencsét kívántak annak a cégnek, amelyik át akarta írni Dreamcastra, és nyilván sejthettek valamit, hiszen a konverzió végül is törölve lett.) A The Lostban úgy az irányítás, mint a grafika a PS2 képességei alapján lett kiélezve.



Hogy mindig lássuk, mi is történik az emberünkkel, természetesen külső nézetből láthatjuk az eseményeket, de nem úgy, mint a Resident Evilben. A kamera követi a hősnőt, illetve magunk igazíthatjuk tetszőlegesen, s ezzel a terep legeldugottabb zugaiba is bekukkanthatunk. Bár minthogy a küzdelmekre fordították a legtöbb gondot, tárgykeresgélés, és hasonló "bonyolultabb" feladatok csak minimális mértékben lesznek, s inkább a fegyverekre, illetve a sokféle támadásra koncentráltak az alkotók. Hogy ezek során a négy személyiség közül épp melyiket vetjük be, az némi taktikai érzéket is igényel, ugyanis a használatuk alatt Amanda varázsereje folyamatosan fogy, s ha nullára csökken, akkor visszaalakul az eredeti, szinte teljesen védtelen alakjához. Utóbbi esetben hősnőnknek szüksége lesz "szenvedésre", ami az általánosan elfogadott fizetőeszköz a pokolban.

A cég korábbi munkájához – vagyis a System Shock 2-höz – hasonlóan most is lesz bőven fordulat a sztoriban, s noha a pokol megvalósításához a klasszikusokról vettek példát, ez nem jelenti azt, hogy ne vittek volna bele egyéni színt. Jópofa például a pokol harmadik bugyrát őrző Cerberus. A háromfejű eb modern kiadása visszataszítóbb, mint amit el tudunk képzelni, ugyanis három csecsemőfej néz velünk farkasszemet – illetve néznének, ha nem lenne bevarrva a szemük. De a közönségesebb ellenfelek sem kevésbé ocsmányak. Például az erőszak bugyrában, ami egyébként egy első világháborús harctérre hasonlít, gázálarcos démonok támadnak ránk, valamint helyenként gépágyúk vesznek minket célba, melyeket megcsonkított katonák, torzók üzemeltetnek. A helyszínek kellően karakterisztikusak: a kapzsik bugyra Las Vegasra emlékeztetik az embert,





míg a romlottaknak egy agyonszennyezett környéken kell sínylődniük. Az egyes bugyrokban ezeknek megfelelően a részfeladatok is változóak: utóbb említett helyen például meg kell szüntetnünk a szennyezést, ha tovább akarunk jutni.

A játék végső célját tulajdonképpen magában foglalja a cím: fel kell kutatnunk azokat az elveszett lelkeket, akik valami "tévedés" folytán jutottak a pokolra – a végén természetesen Amanda kislányát is beleértve. Amikor az őket őrző szörnyetegektől megszabadulunk, s így egy-egy lelket megszabadítunk, általában "vidám" bevágásokat is végignézhetünk, miként jutott az illető abba a helyzetbe, s a sztori tovább bonyolódik. Amanda eleinte csak sakkfigura egy felsőbb hatalom kezében, de ügyködései révén végül fenekestül forgatja fel a poklot. Aki kedveli a Silent Hill-féle bizarr történeteket, az valószínűleg jól fog szórakozni a játékkal. Bizakodva tekinthetünk tehát a jövőbe: előbb-utóbb csak a pokolra jutunk.

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A Fatal Frame után ismét színesedik a horror-paletta, méghozzá a jelek szerint egy különleges színnel

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%

BATTLEFIELD 1942

HÁBORÚ ÉGEN, FÖLDÖN, VÍZEN

TÍPUS FPS KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ DIGITAL ILLUSION MEGJELENÉS 2002. VÉGE NTSC

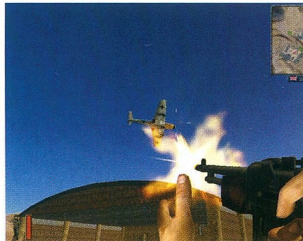
A második világháború manapság igen népszerű téma a játékfejlesztők körében: PC-n nemrégiben jelent meg a Return to Castle Wolfeinstein (év végén kijön PS2-n és Xboxon is), valamint a Medal of Honor, de az Electronic Arts egy másik nagyágyúval is készül, a Battlefield 1942-vel (Xbox mellett megjelenik PC-re is). A játék a háború legismertebb csatáit dolgozza fel, a világ négy táján: Európát, a keleti hadszínteret, Észak-Afrikát és a Csendes óceán atolljait járhatjuk be, ott megismerkedhetünk érdekes emberekkel, majd megölhetjük őket. A négy helyszín mindegyikén négy ütközetben próbálhatjuk ki magunkat. A fejlesztők megpróbálnak a minél nagyobb történelmi hűségre koncentrálni.

Az európai hadszíntéren meglátogathatjuk Franciaországot és Hollandiát. Innen talán a legtöbbek által várt küldetés az örökzöld partraszállás, a D-Day lesz. Ezen felül csatázhatunk Arnhemnél, illetőleg kilátogathatunk az utolsó német ellentámadás helyszínére, az Ardennekbe. A keleti hadszíntér is érdekes helyszíneket kínál: Sztálingrád, Kurszk, Harkov és Berlin. Észak-Afrikában Tobruk és El-Alamein tűnik a legérdekesebbnek, míg a világ másik végén a Guadalcanalnál és Iwo Jimánál vívott amerikai-japán küzdelmek. A legtöbb ütközetben mindkét oldalról részt vehetünk – mind a Szövetségesek, mind a tengelyhatalmak oldaláról 14-14 misszió vár ránk (El-Alameinnél például mindkét társaság tagjaként szerencsét próbálhatunk, de a normandiai partraszállásnál csak a támadókkal lehetünk).

A svédek által fejlesztett játék némileg eltér a szokásos FPS-sémától, mert a járművek sokkal nagyobb szerepet játszanak a programban, mint az eddigi hasonló játékokban. Ugyan gyalogos katonaként kezdjük a pályákat, de bármilyen rendelkezésre álló járműbe beszállhatunk. Tankok, dzsippek, motorok, APC-k – mind-mind csak ránk várnak. Ez igazán változatossá teszi a játékot, hiszen az egyes pályákon csupán a célpont(ok) adott(ak), azt nekünk kell eldöntenünk, hogy milyen úton-módon akarjuk elérni azt. Lehetséges, hogy az egyik helyszínen érdemes elkerülni a túlerőben levő ellenséget, ezért a leghasznosabb, ha gyalogosan, lopakodva közlekedünk, máshol viszont egy tankot elkötve kiélhetjük szadista hajlamainkat – igen, ki lehet lapítani a többieket. Ha valamiért sietnünk kell (mert mondjuk üldöznek minket), akkor viszont az oldalkocsis motorkerékpár lehet a nyerő. A járművek egyébként meglehetős precizitással vannak kidolgozva, például páncélzat tekintetében, ez azt jelenti, hogy a tankokat célszerű nem szemből megtámadni, a motorok viszont elszállnak, ha sikerül kilőnünk a kereküket.

A járművek nem merülnek ki a fent felsoroltakban – pilótaként is kipróbálhatjuk magunkat, összesen tizenöt különböző repülő lesz a játékban (a legismertebbek: az angol Spitfire, a német Stuka, a japán Zero, és az amerikai P-51). Természetesen mindegyik eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkezik, bár azt még a fejlesztők is bevallják, hogy túlzott szimulációra nem kell számítani – a kontrollerrel simán lehet irányítani mindegyiket. A repülők rengeteg célra felhasználhatók, a legnyilvánvalóbbakon kívül (mint a légiharc vagy a bombázás) szállíthatjuk velük cimboráinkat (bár erre nyilvánvalóan a vadászgépek nem megfelelőek), vagy éppen kamikázeakciókat hajthatunk végre. A Battlefieldben hajókat is irányíthatunk, a tengeralattjáróktól kezdve a kisebb naszádokon át egészen a repülőgépszállító-anyahajókig. Itt az irányítás már eléggé le lesz egyszerűsítve, természetesen a játszhatóság érdekében. Összességében a játékban 38 jármű kap helyet, ráadásul mindegyiknek lesz pár különböző borítása. Amikor egy gép felrobban, várnunk kell, egy idő múlva ugyanis megjelenik a helyén. Persze a várakozási idő elég sok is lehet, míg egy kis motorért alig pár másodpercet kell malmoznunk, a bombázók csak hosszú percek után jelennek meg ismét.

A Battlefield egyjátékos-módban várhatóan nem fog kitűnően muzsikálni, a készítők is elismerik, hogy erre nem fordítottak annyi figyelmet, mint amennyit kellett volna – ők inkább a multiplayerre koncentráltak. Ugyan viszonylag sok – huszonnyolc – küldetés vár ránk, amennyiben egyedül akarunk játszani, viszont ezekben nem mutatkozik meg a Battlefield igazi ereje, hiszen társaink előre letárolt programok szerint mozognak, nem reagálnak a cselekedeteinkre (igaz, ezt megpróbálják ellensúlyozni azzal, hogy több ilyen előre letárolt program lesz, tehát elvileg minden csatának lesz két-három variációja). A küldetések egyébként egy kaptafára fognak készülni – a pálya meghatározott pontjait kell felkeresnünk. Természetesen az ellenfeleink ezt nem fogják jó szemmel nézni – nekünk kell majd kifundálni, hogy hogyan tu-















dunk átkelni például egy tankok és katonák által őrzött hídon, vagy hogyan tudunk eljutni egy szigetre.

Ötféle karakter közül választhatjuk ki hősünket, de ezen bármikor változtathatunk – erre a bázison lesz lehetőség. A kém például mesterlövészpuskával van felszerelve, és kérhet háttértámogatásként tüzérségi fedezetet (ez nem minden pályán elérhető). Az orvos – na, kitaláljátok? – a többieket tudja meggyógyítani (ez a képessége automatikusan működik), sajnos az ő fegyverzete igen könnyű, csak egy pisztollyal indul. A mérnök igazán sunyi fickó, aknákat telepít, járműveket robbant fel és javít meg. A tankelhárító a csapat Rambója, rakétavetővel és lángszóróval mászkál. Az ötödik választható kaszt az egyszerű baka, neki semmilyen hátránya, megkötése sincsen, cserébe különleges képességekkel sem rendelkezik (ha csak azt nem számítjuk, hogy a szokásosnál több gránátot hurcolhat magával).

A többjátékos-mód elsődlegesen az internetre épül, már csak azért is, mert a pályák túl méretesek ahhoz, hogy egy négyes osztott képernyőn kellő intenzitással folyhasson a harc (körülbelül 3-4 négyzetkilométeres helyszínekre kell számítani). A PC-s változattal egyszerre 64-en játszhatnak, és a fejlesztők megpróbálják ugyanezt elérni Xboxon is (persze ebben sok minden a Microsofttól függ). Ha sikerül összeszedni ennyi embert, akkor a játék teljesen más képet mutat: teljes ütközeteket játszhatunk le, mondjuk több tucat tankot engedhetünk össze Kurszk mellett (igaz, ez eltörpül az igazi csatában részt vett több ezer mellett, de arra azért még várni kell pár konzolgenerációt). Repülővel fedezetet nyújthatunk a rohamozó katonáknak, vagy a légvédelmi állásokból segíthetünk az éppen bombázás alatt álló tanjainknak. Többjátékos-módban nagyon nagy szerephez jut a támadások megszervezése, ezért a játék támogatni fogja a headsetet – folyamatosan dumálhatunk társainkkal. Az internetről letöltött videók tanulsága szerint a csapatmunka a játék legfontosabb eleme lesz, együttműködés nélkül szinte kizárt, hogy eredményt érjünk el. A hagyományos Capture the Flag-játékok is teljesen más szint kapnak, amikor valaki tankkal megy a zászlóért, vagy éppen egy kis kommandó tagjaként, amit egy repülőből dobtak le. Könnyen előfordulhat, hogy egy anyahajóról kell felszállnunk repülővel, hogy lebombázzunk pár tankot, amik szorongatják bajtársainkat. Mindeközben az összes egységet – a hajótól kezdve a megtámadandó tankokig – emberek vezetik, a világ minden tájáról. A Digital Illusionnél megpróbálják a lehetőségekhez képest kiegyensúlyozni a játékot: fő céljuk, hogy minden járműnek legyen ellenszere – a tankokat leszedik a repülők, a repülőket a légvédelmi ágyúk, azokat meg a tankok.



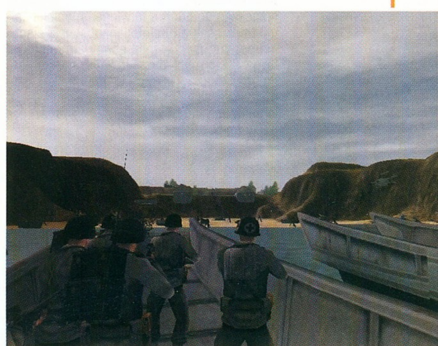
A hagyományos módok mellett (deathmach, CTF) lesz egy speciális játékmód is, a Conquest, ami leginkább az Unreal Tournamentben szereplő Dominationhöz hasonlít – a pályán előre megadott helyekre kell kitűznünk a zászlónkat. Minél több ponton van a mi zászlónk, annál gyorsabban veszíti el pontjait az ellenfél – aki előbb ér nullára, az veszít. Lesz kooperatív mód is a játékban, és a tervek szerint ezt is lehet majd az interneten keresztül játszani – agyő, osztott képernyő! Itt is feltűnik a Halo egyik legjobb jellemzője, hogy többen is tudunk utazni egy gépen. Majdnem minden járműben többen is helyet foglalhatunk, mi már nagyon várjuk, hogy egy oldalkocsis motorkerékpárban végigszáguldhassunk a francia Riviérán.

A játék megjelenítéséért a Refraction 2 nevű motor felel, és azt a képek alapján azonnal meg tudjuk állapítani, hogy nem a szépségre mentek rá. Sokkal inkább az volt fontos, hogy a hatalmas pályákat megfelelő sebességgel tudja megjeleníteni a program, illetve az, hogy a járművek váltásakor semmiféle töltögetésre ne legyen szükség (gondoljunk bele, lehetséges, hogy egy katapultálás után tankba ülünk, a következő faluban elcsenünk egy motort, lerobogunk a tengerpartra, és tengeralattjáróba szállunk). Persze a játék nem csúnya, csak hát a Halohoz képest elég kopár, és sem a karaktermodellek, sem a járművek nincsenek olyan részletesen "kifaragva", amit elvárhatnánk – bár az igaz, hogy a megjelenésig még rengeteg idejük van, lehet, hogy sokkal jobb lesz a grafika. Az viszont nagyon jól hangzik, hogy az erősebb fegyverekkel a tájat is lepusztíthatjuk – egy bombázás után példáulcsak füstölgő kráterek maradnak az eltalált ház helyén. Az irányítás elég egyszerű lesz, de a játék támogatni fogja a kormányokat és a joystick-eket is – amennyiben átszállunk egy repülőbe, csak le kell rakni a kontrollert, és át kell nyergelni a joyra. Érdekes koncepció, kíváncsian várjuk, hogy vajon lesz-e valaki, aki ki fogja ezt használni.

A játék az Xbox online startjának egyik leginkább várt programja már most – csak remélni tudjuk, hogy a Digital Illusionnél sikerül mindent belezsúfolni a játékba, amit terveznek. Az mindenesetre bizakodásra ad okot, hogy az Xbox-verzió a PC-s után jelenik meg – így legalább ki tudnak küszöbölni minden hibát, még jobban ki tudják súlyozni a különböző járműveket.







Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Úgy fest a dolog, hogy tényleg testközelből tapasztalhatjuk meg a második világháborút.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

50%

STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

EGY ÚJABB RÓKABŐR A ZELDÁRÓL

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ RAREWARE MEGJELENÉS 2002.10.01. NTSC







Két évvel ezelőtt a Rare nevű angol fejlesztőcsoport jelentette be – az akkoriban még Nintendo 64-es rendszerre tervezett – Dinosaur Planet című játékát, amiről 2001/03-as számunkban mi is írtunk egy előzetest. Nos, azóta az N64 szép csendben jobblétre szenderült, a játékfejlesztés azonban nem állt le (bár egy évig nem sok mindent lehetett hallani a projekt felől), csak platformot váltottak és áttértek a GameCube-ra. Ezzel persze igencsak eltolódott a tényleges megjelenés is, de ez csak a türelmetlenebbeknek jelenthet gondot, mert – mint ahogy a mondás is tartja – „Jó munkához idő kell!" A Rare pedig már régóta kiváló minőségű játékok garmadáját szállítja a Nintendonak, mint talán a legnagyobb hírnévnek örvendő second party fejlesztőcsoport – jó példa erre a 16 bites korszakból a Donkey Kong Country (SNES – 1994), vagy a 64 bites érából a Banjoo-Tooie vagy a Perfect Dark (N64).

A játékot a tavalyi E3-mon mutatták be először a nagyközönségnek. Habár időközben némi névváltoztatáson esett át, de ez minket ne zavarjon különösebben, ugyanúgy egy, Shigeru Miyamoto legendás Zeldájához hasonlító, harmadik személy nézőpontjából követhető akció/kaland játékot kaparintunk a kezünk közé. Történetünk nyolc évvel a gonosz Andross elpusztítása után játszódik (Star Fox 64). Fox McCloud, a Star Fox csapat vezetője hihetetlen módon ismét egy újabb csínytevő nyomába ered: Scales tábornok rémuralma fenyegeti a Dinosaur bolygó vadregényes világát. A Dinosaur planétát – óriási meglepetésünkre – történelem előtti hüllők népesítik be, bár mindenképpen figyelemfelkeltő, hogy ezek az ősgyíkok jóval értelmesebbek (képesek beszélni is), mint amelyek a Földön éltek sok millió évvel ezelőtt (mondjuk nincs ebben semmi meglepő egy olyan játékban, amelynek maga a főhőse is egy értelmes róka). Scales egyébként fogságba ejtette a bolygó hercegnőjét, aki itt bizony nem egy sudár leányka, hanem egy pterodactylus – többek közt az ő megmentése lesz a feladatunk. Útja kezdetén főhősünk szert tesz egy nagyszerű és hasznos eszközre, mégpedig egy varázsbotra, mely számos, különféle fantasztikus tulajdonsággal rendelkezik. Amellett, hogy furkósbotnak is kitűnően használható, egyfajta rúdként is üzemel, mellyel nagyobbat ugorhatunk, hogy elérjük a magasabban fekvő platformokat – de az igazán különleges funkciói valamiféle varázslatos képességgel ruházzák fel birtokosát. Ilyen speckó például, hogy képesek vagyunk alakot váltani, ezáltal könnyedén keresztüllopakodhatunk az ellenséges élőlények közt anélkül, hogy különösebben felhívnánk magunkra a figyelmet.

Bóklászásunk során segítőtársaink is akadnak szép számmal, s egy részük már régi ismerősként köszön vissza Fox korábbi kalandjaiból. Itt lesz például Slippy, a béka – aki a világegyetem talán legrosszabb Arwing-pilótája, ellentétben igen jártas a technikai dolgokban, úgymint vadi új fegyverek és különféle hasznos holmik kiagyalásában, s ezekkel bőven el is lát minket. Peppy, a nyúl egy Arwing-veterán – ebben a játékban gyakorlatilag navigátorként funkcionál, és nagy segítségünkre lesz abban, hogy ne kóválygojunk össze-vissza a számunkra idegen és ismeretlen világban.









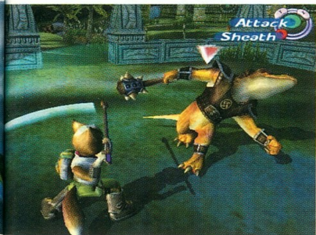






ROB, a Lylat-háborúk kibernetikai csodája is megjelenik, hogy a különböző ellátmányokat felügyelje és szükség esetén eljuttassa hozzánk. Nagy bánatunkra viszont igazolatlanul távol marad Falco, a sólyom (tán lerója tiszteletét névrokona, az osztrák popénekes sírjánál).

Az új arcok közül két szereplőt emelhetünk ki. Az első a Krystal nevű (szintén róka-szerű) hölgyike, akinek múltját sötét lepel fedi, és mindössze annyit tudni róla, hogy elfogta egy ősi, idegen faj, a Krazoa. Tanácsait mindig érdemes megfogadni, emellett a húzósabb helyzetekben kiderül róla, hogy kiváló harcos is. (Van egy olyan sanda gyanúm, hogy a jó öreg Fox be fog csajozni a sztori végére...) A hírek szerint egynémely küldetésben az ő irányítását is átvehetjük. A másik figura szintén hű társunk lesz, mindenhova követi hősünket és a Prince Tricky névre hallgat – ő egy triceratops. Noha önálló és mindenkitől független lény, mi azért adhatunk neki parancsokat, mert nagyjából olyasmi szerepe lesz, mint egy kutyának. Kiásathatunk vele a földből különböző tárgyakat, megzavartathatjuk vele az ellenfeleinket, néha még egy kis játékra is hajlandó – ha pedig nagyon messzire elcsatangolna, visszarendelhetjük magunkhoz. Egy jó példa a vele való együttműködésre: ha egy nehezebb ellenféllel küzdünk, utasítjuk Trickyt, hogy szépen hívja fel magára a figyelmet, mi pedig senkitől sem zavartatva csapkodhatjuk a szörnyet.



A készítők az irányítást megpróbálták a lehető legegyszerűbben megoldani, és nagyon úgy fest, hogy ez sikerült is nekik. Foxot az analóg karral irányítjuk, minden más cselekedetünk elvégzéséhez (beszéd, ajtónyitás, harc stb.) pusztán az A gombot kell megnyomnunk. Róka koma önállóan ugrálja át a hasadékokat és automatikusan célra tart. Ez utóbbit megkönnyíti, hogy ha egy ellenféllel küzdünk, a háttér elmosódik, hogy még kevésbé zavarjon minket a csihi-puhiban. A játék lehetővé teszi a C-stick négy irányának beprogramozását, ami anynyit tesz, hogy a fontosabb felszerelési tárgyainkat, illetve parancsainkat egyetlen gyors mozdulattal aktiválni tudjuk.

Mivel a játék elődje korántsem ilyen stílusú Zelda-klón volt, hanem sokkal inkább egy űrhajós-lövöldözős játék, ezért a sorozat rajongói joggal bosszankodhatnak a gyökeres stílusváltáson. Megnyugtatásukra közöljük, hogy nincs ok az izgalomra, a játékban Fox koma nemcsak ugrálni, futni és úszni tud, hanem repülni is. No persze nem magától (épp elég, hogy beszél...), hanem a jó öreg Arwing pilótafülkéjébe beszállva. Ilyenkor ugyan társak nélkül maradunk, de a Lylat-rendszer legnagyszerűbb pilótájának ez nem jelenthet túlságosan megerőltető problémát. Ez a rész – amellett, hogy nyilvánvalóan színesíti a játékot – kétségkívül a régebbi epizódok előtti tisztelgésként maradt benne a játékban, természetesen szintén gyökeresen megújulva és megszépülve.

Értelemszerűen a grafika esett át a legnagyobb metamorfózison. Jóval nagyobb pályák, részletesebb kidolgozás, nagyobb felbontású textúrák és speciális effektusok garmadája színesíti majd a játékot. A tavalyi E3-mon bemutatott verzió még igencsak magán viselte a Nintendo 64-es béta-verzió jellegzetességeit, de az azóta publikált játékképek valami igen nagy durranásra utalnak, azaz kétségkívül az egyik legszebb GameCube-ra készülő játékkal nézünk farkasszemet. A karakterek kidolgozása a képek alapján fenomenálisnak tűnik: Fox például teljesen olyannak látszik, mint egy valódi róka (khm..., na jó, mint egy plüssállatka), ugyanis még a szőrszálai is tökéletesen kivehetőek (kíváncsian várom, menynyi fog ebből látszani majd a tévé képernyőjén keresztül). A készítők ígérete szerint minden egyes szereplőnek teljesen valósághű arcmimikát kölcsönöznek, bár felmerülhet a kérdés, hogy ugyan kiről is mintázták, mert nem sok beszélő állat rohangál kicsiny bolygónkon (dinoszaurusz pedig azt hiszem, még ennél is kevesebb). Az átvezető jelenetek egytől egyig gyönyörűen renderelt animációk lesznek. A vízeffektus egy ilyen típusú játékban talán a legszebb, amit GC-n eddig láthattunk. A hangok tekintetében annyit tudunk, hogy minden egyes párbeszéd nagyszerű szinkronhangokkal lesz megtámogatva, és hangulatosnak ígérkezik az aláfestő zene is.

Egy szó, mint száz, a Starfox Adventures nem folytatja a sorozat hagyományait, legalábbis a jellegét és a stílusát tekintve semmiképpen sem – ami pedig az eljövendő sikerét illeti, arra talán a Rare neve elég garanciát szolgáltat. Ha a GameCube adottságait és erejét megfelelően kihasználó, rendkívül pofás kis játék, mint JÁTÉK is jó lesz (értsd: fordulatos történet, hibátlan megvalósítással, úgymint kezelés, szaggatásmentes futás, eltalált audio), akkor minden kétséget kizáróan a platform egyik legnagyobb sztárja lehet – méghozzá exkluzív játékként, ugyanis kizárólag a kockára jelenik meg. A mi legnagyobb gondunk az vele, hogy sajnos az európai megjelenés valószínűleg átcsúszik jövő esztendőre...



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Kétségkívül az egyik legszebb GameCube-ra készülő Zelda-klón. Hogy olyan jó lesz-e játéknak is, az csak a megjelenésekor fog kiderülni.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%

lis videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!

VOGEL

■ PLAYTEST

■ 2002 MÁJUS


■ Dead or Alive 3


■ Jet Set Radio Future


■ Shadowman 2econd Coming


■ Wreckless


■ Pac-Man World 2


■ Fatal Frame

DEAD OR ALIVE 3

ÚJABB ADAG DOA-LÁNYKA

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ MICROSOFT/TECMO FEJLESZTŐ TEAM NINJA MEGJELENÉS 2002.03.14. PAL

A Dead or Alive első és második része közismert – és többnyire elismert – játék volt a verekedős stílusban, mégis az a nem túl megtisztelő osztályrész jutott a számukra, hogy csak másodhegedűsök legyenek az olyan játékok mellett, mint a Soul Calibur, vagy a Tekken- és a Virtua Fighter-sorozat. A játékot fejlesztő Team Ninja hiába büszkélkedhetett azzal, hogy például a DOA2-ben elsőnek voltak széttörhető tereptárgyak vagy tag opció (a Tekken Tag Tournament később jelent meg), rendszerint mégis megelőzték őket. Amikor hírül adták, hogy a harmadik rész már Xboxra készül, és már videók és képek is voltak a játékról, valószínűleg sokak fejében megfordult, hogy a fenti helyzet most megváltozik. Minden konzol sikerében az egyik meghatározó húzóerő, hogy milyen címek jelennek meg rá, és a Team Ninja most tényleg beleadott apaitanyait. Bár szorította őket a határidő, az utolsó pillanatig szépítgettek a játékon, hogy az Xbox a lehető legparádésabban debütálhasson. Annyit előrebocsáthatunk: valóban nem volt még ilyen gyönyörű verekedős játék semmilyen konzolra – sőt még játékteremben sem.

Gyönyörű tájak, gyönyörű domborulatok

Mint minden verekedős játékban, alapvetően ugyebár két harcos püfÖli egymást a képernyőn, s az egyes meccsekhez különböző hátterek dukálnak. Ebben eddig nincs semmi különös, viszont maguk a hátterek annál k ülönlegesebbek! Képzeljük el, hogy tengerparton vagyunk, lengedező pálmafák vetnek árnyékot a homokra, s miközben a naplementében gyönyörködünk, akár lábfürdőt is vehetünk a festői öböl hullámai közt. Tulajdonképpen a „háttér" nem is a legmegfelelőbb szó az egészre, hiszen nem a díszletek ELŐTT folyik a küzdelem, hanem azok KÖZÖTT, amelyek így gyakran aktív résztvevőivé válnak a játéknak. Az őszi színekbe öltözött erdőben például adunk egy pofont az ellenfélnek, mire az a lendülettől lefejel egy fát, s nyomban erőtlenül rogy össze. Vagy éppen egy japán kastély udvara ad otthont a bunyónak, ahol hevenyészett gúlákba rendezett deszkák törnek diribdarabokra, amint kellő vehemenciával nekilódítunk valakit. Utóbbi helyszínen mellesleg már az is egy külön műsort képez, ahogy arra az udvarra megérkezünk. Aki már játszott a DOA2-vel, az nyilván gyanítja, miről is van szó: természetesen most is vannak több „emeletből" álló pályák – ebben az egyben mellesleg máig nem volt riválisa a DOA2-nek. Az iménti példánál maradva: a kastély egyik szobájában indul a küzdelem, aztán egy jól irányzott nyakleves után az egyik fél átszakítja a falat, s valamivel lejjebb egy cseréptetőre huppan. A másik nyomban utána ugrik, merthogy a karakterek vannak olyan keményfejűek, hogy pár emeletnyi szintkülönbség számukra nem halálos. Folytatódik az adok-kapok, ami közben valószínűleg valaki leszédül a tető széléről: így érkezhetünk meg végül az udvarra.

Szintén nem semmi, ahogy a karakterek kinéznek: a hajuk vagy épp a ruhájuk rojtjai teljesen életszerűen libbennek. Nehéz elhinni, hogy ők is poligonokból vannak összerakva, hiszen a győzelmi animációknál a kamera premier plánban mutatja az arcukat, s a harci pózban egyesek szinte kinyúlnak a képernyőből, de a körmük hegyéig tökéletes az illúzió, sehol sem fedezni fel természetellenes kiszögelléseket. Kiváltképp a lányokon nem: nagyon is szépen gömbölyödnek ott, ahol kell. Ahogy a korábbi részben, úgy most sem feledkeztek meg arról sem, hogy az említett pontok természetes rugalmassággal is rendelkezzenek... A hölgyek aránya egyébként tovább nőtt a DOA3-ban: az előző rész 13 szereplőjéhez csatlakozott a karatés lányka Hitomi, a bérgyilkosnő Christie, és a fiúk csapatát csupán a folyton részeg fickó, Brad Wong erősíti.



Hiába dobálózik Leon, ez a kerítés sajnos törhetetlen

Kasumi

Nemzetisége: japán
Kora: -
Küzdőstílusa: Mugen Tenshin stílus, Ninjutsu Tenjin Mon
Foglalkozása: szökött shinobi

Kasumi egy kunoichi (vagyis női ninja), akit a Mugen Tenshin stílus mesterévé neveztek ki, de ahelyett hogy ezt elfogadta volna, inkább szökött shinobi lett, mert meg akarta bosszulni a bátyját ért sérelmet – Hayatét ugyanis a DOATEC egy időre kivonta a forgalomból. Döntése miatt naponta törtek profi bérgyilkosok az életére, akiktől meg kellett magát védenie. A legutóbbi DOA-tornán végül „visszakapta" a bátyját, de egy szökött shinobi már sosem térhet haza.



Ryu Hayabusa

Nemzetisége: japán
Kora: 23
Küzdőstílusa: Hayabusa stílusú ninjutsu
Foglalkozása: egy régiségbolt tulajdonosa
Ryu, a modern ninja a legjobb barátja Hayatének, azaz Kasumi bátyjának. A legutóbbi tornán legyőzte Bankotsu-bot, a pusztítás démonját, aki a káoszt hozta volna el a Földre. De mielőtt lazíthatott volna, most ismét be kellett neveznie az új DOA-tornára, ezúttal ugyanis Genrától, a DOATEC gonosz teremtményétől kell megóvnia a világot.



Hitomi

Nemzetisége: német
Kora: 18
Küzdőstílusa: Karate
Foglalkozása: gimnáziumi tanuló
Hitominak az anyja japán, viszont az apja egy német karate mester. Az apja felügyelete alatt kezdett karatézni még egészen pici korában. Hitomi mindig is azt akarta, hogy egyszer részt vehessen egy DOA-tornán, s ott tesztelhesse a tudását komoly ellenfelekkel szemben, de az apja csak most adta rá áldását. „Rengeteg erős ellenfélnek kell lennie a világon" – gondolta magában, s nagy lelkesedéssel készült a versenyre.



Zack

Nemzetisége: amerikai
Kora: 25
Küzdőstílusa: Thai box
Foglalkozása: DJ
Ez a funky fószer, aki magát Muay Thainak képzeli, ismét felbukkant a DOA-tornán. Miután elköltötte az összes nyereményét, amit a legutóbbi tornán bezsebelt, Zack ráébredt, hogy elfelejtett valamit. Elfelejtette, hogy valójában mit is akart kezdeni a pénzével: Las Vegasba szeretett volna utazni. Hogy némi költőpénzhez jusson, ismét benevezett a most induló tornára.



Gen Fu

Nemzetisége: kínai
Kora: 65
Küzdőstílusa: Xynyi Liuhe Quan
Foglalkozása: egy könyvesbolt tulajdonosa
Gen Fu azért küzdött a DOA-versenyeken, hogy pénzt szerezzen unokája gyógyítására, a kislányt ugyanis egy ritka kór támadta meg. A nyereményeknek köszönhetően Mei Lin egyre jobban és jobban lett, azonban a teljes gyógyuláshoz még szükség van egy utolsó műtétre, ami megint csak hatalmas összegekbe kerül. Hogy megmentse az unokája életét, Gen Fu ismét beállt a harcosok közé.



Brad Wong

Nemzetisége: kínai
Kora: 30
Küzdőstílusa: Zui Ba Xian Quan
Foglalkozása: naplopó
Egy nap az öreg Chen meter, akinek Brad a tanítványa volt, azt mondta: „Hozd el nekem a legendás italt. A neve: Genra." Az öreg szavai azóta is egy rébuszt jelentenek Brad számára, aki akkor elindult egy hosszú utazásra, hogy megtalálja a titokzatos „Genrát". Három évnyi barangolás után végül a DOA-tornán kötött ki.



Tina Armstrong

Nemzetisége: amerikai
Kora: 22
Küzdőstílusa: pankráció
Foglalkozása: profi pankrátor
Tina a legnagyobb sztár a női birkózásban, és az egyetlen lánya a profi pankrátornak, Bassnak. Határtalan ambíciókkal rendelkező nő, aki még nagyobb hírnévre és elismerésre szomjazik. Noha az utolsó torna óta már mint modell is bemutatkozott, újabban színésznő akar lenni. Céljai eléréséhez nevezett be az új bajnokságra.



Bass Armstrong

Nemzetisége: amerikai
Kora: 46
Küzdőstílusa: pankráció
Foglalkozása: profi pankrátor
Bass egy legyőzhetetlen rosszfiú, profi pankrátor. Noha már visszavonult, azért még benevezett a bajnokságra, csak hogy elvehesse a győzelmet a Tinától. Nagyon szereti a lányát, csakhogy ő mindig azt szerette volna, ha belőle is profi birkózó válik. Amikor megtudta, hogy újabban Tina színésznő akar lenni, szörnyen ideges lett. Hiszen még azt se engedte meg neki, hogy modell legyen...



Leon

Nemzetisége: olasz
Kora: 42
Küzdőstílusa: orosz harcművészet
Foglalkozása: zsoldos
Rolande, egy tolvajnő a Selyem Útvonalról a következő szavakkal halt meg: „A férfi, akit szeretek, a legerősebb férfi a világon." Hogy igazolja kedvese szavait, Leon benevezett a legutóbbi DOA-tornára, de vereséget szenvedett. Rolande szavai azóta is kísértik, ezért ígéretet tett az asszony sírjánál a sivatagban: ezúttal nyerni fog.



Bayman

Nemzetisége: orosz
Kora: 31
Küzdőstílusa: orosz harcművészet
Foglalkozása: bérgyilkos
Bayman, a profi bérgyilkos, a hadseregben kapta a kommandós harci kiképzést. Donovan, aki a múltban Fame Douglas meggyilkolásával bízta meg őt, egy mesterlövészt küldött Bayman nyakára, de Bayman könnyedén elintézte ezt a gyenge próbálkozást. Hogy megtorolja az őt ért sérelmet, Bayman úgy döntött, jelentkezik az új DOA-tornára.




Kasumi fejen áll – Tina fején


Sok gond nyugszik Bayman vállán


Így kezdjen ki Tina egy kisiskolással

Védekezés és ellentámadás

Sokan állítják a DOA3-ról, hogy nem olyan kifinomult a harcrendszere, mint a Tekken-sorozat tagjainak, ami pedig nem feltétlenül igaz. Lehet, hogy nincs benne annyi speciális mozgás, de ez a végletekig leegyszerűsített irányításra vezethető vissza, ami szerintem a játék egyik legfőbb erőssége. Agyonbonyolított gombkombinációk helyett inkább a kombók időzítésével és a helyezkedéssel lehet változatosságot csempészni a küzdelmekbe. Konkrétan említhetjük az átdobásokat, melyeknél rengeteget számít, hogy az ellenfelet milyen irányból, milyen testhelyzetben ragadtuk meg. Baromi jó például, hogy akár „zsonglőrködés" közben is elkaphatjuk az ellenfelet: többek közt Leonnak van az a jó kis kombója, hogy felrúgja a másikat a levegőbe, ott elkapja, majd elhajítja jó messzire. Ha minden lehetőséget számba veszünk, bizony nincs miért szégyenkeznie a DOA3-nak semmilyen más játékkal szemben.

A Team Ninja a harmadik részben is megmaradt a jó öreg játéktermi alapoknál, tehát voltaképpen csupán három gomb van: az ütés, a rúgás, és a „free" gomb (utóbbi alapvetően a védekezéshez használandó, de – kombinálva más gombokkal és irányokkal – sok egyéb rendeltetése is akad). Persze ahogy az már a konzolos játékoknál bevett szokás, azért nem hagyták kihasználatlanul az irányí-

Jann Lee

Nemzetisége: kínai
Kora: 27
Küzdőstílusa: Jeet Kune Do
Foglalkozása: Kidobóember

Jann Lee, a célok nélküli harcos továbbra is a magányos farkasok útját járja. Noha a hírneve – Dragonként, ő ugyanis így nevezi magát – már világszerte elterjedt, sosem adja fel egy erősebb ellenfél keresését. A jelenléte még mindig meghatározó a DOA-tornán, s a csatakiáltása messzire hallatszik.



Leifang

Nemzetisége: kínai
Kora: 19
Küzdőstílusa: T'ai Chi Quan
Foglalkozása: főiskolai tanuló

Leifangot sokan ismerik a T'ai Chi Quan fiatal géniuszaként. Amióta Jann Lee kimentette őt egy banda karmaiból, nem mulasztott el egy DOA-tornát sem, hogy tesztelhesse tudását a megmentőjével szemben. Jann Lee ízelítőt adott kivételes tudásából az utóbbi két tornán, de ez nem vette el Leifang kedvét: szerinte ezúttal legyőzi őt.



Christie

Nemzetisége: angol
Kora: 24
Küzdőstílusa: She Quan
Foglalkozása: bérgyilkos

Christie minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, ami a bérgyilkos szakmában szükséges: hidegvérű és tökéletesen alkalmazkodó, kitűnve a She Quan művészetével amit halálbiztosan vet be. A DOATEC anti-Douglas részlegének a vezére, Donovan bérelte őt fel, méghozzá azért, hogy tartsa a szemét Helenán.



Helena

Nemzetisége: francia
Kora: 21
Küzdőstílusa: Pi Qua Quan
Foglalkozása: operaénekes

Helena a DOATEC igazgatójának, Fame Douglasnak és annak szeretőjének törvénytelen gyereke. Mint Douglas egyetlen élő leszármazottja, az akaratán kívül belekeveredett a hatalmas DOATEC szervezeten belül folyó konspirációkba. A DOATEC anti-Douglas részlege elfogta őt, s most Donovan kényszeríti, hogy megnyerje a DOA-tornát. Ha tudni akarja az igazat, nincs más választása.



Hayate

Nemzetisége: japán
Kora: 23
Küzdőstílusa: Mugen Tenshin stílus, Ninjutsu Tenjin Mon
Foglalkozása: ninja

Hayate Kasumi és Ayane bátyja, és a 18. vezetője a Mugen Tenshin stílusnak. A DOATEC szuperember projektje (a Project Epsilon) keretében kísérleteket hajtottak rajta végre, ami miatt elvesztette az emlékezetét. A legutóbbi tornán viszont sikerült visszanyernie, s így hivatalosan is kinevezték a Mugen Tenshin stílus vezetőjévé. Azért nevezett be ismét, hogy megsemmisítse a szuperember Genrát, az új Omega Project végtermékét.



Ayane

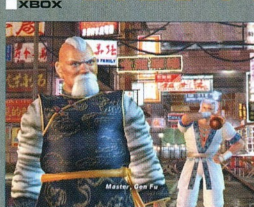
Nemzetisége: japán
Kora: -
Küzdőstílusa: Mugen Tenshin stílus, Ninjutsu Hajin Mon
Foglalkozása: ninja

Ayane a féltestvére Kasuminak és Hayaténak. A Mugen Tenshin stílus néhai vezetője, Genra, aki Ayane tanára és egyben nevelő apja volt, egyszer csak eltűnt. Ayane, aki így immáron a legkiválóbb Hajin Mon shinobi, végül arról értesült, hogy Genra egy bábuvá vált az Omega Project eredményeként. Látva, hogy mivé lett szeretett mostohaapja, arra a meggyőződésre jutott, hogy a sors neki szánta a feladatot, hogy megszabadítsa a szenvedéseitől.




Jann Leenek most szárnyakra lenne szüksége


Hayabusa mutatványaitól Leon a falra mászik


Mester, kér egy kortyot?


Egy elegáns mozdulat, és Brad már nem a részegségtől terül el


Egy DOA harcosnak nincs szüksége ejtőernyőre

tó többi gombját sem, amelyekre rá lehet konfigurálni különböző gombkombinációkat, hiszen nem olyan könnyű a kombókat egyszerre lenyomni – különösen nem az Xbox némileg túlméretezett irányítóján. Ezek közül talán a leghasznosabb a free+ütés kombináció, mely alapbeállítás esetén az A-ra jön működésbe, s mely gyakorlatilag így az átdobás gombjának felel meg.

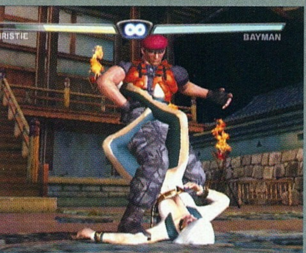
A védekezés tekintetében a DOA3-ban az ellentámadás lehetősége a legérdekesebb. Ennek az a lényege, hogy a free gombot, plusz az ellenfél támadásával ellentétes irányt egyszerre lenyomva elkaphatjuk a riválisunk kezét/lábát ütés/rúgás közben, s mintegy felhasználhatjuk az ellenfél lendületét a saját támadásunkhoz – feltéve, hogy jó az időzítés, ami az egészből a legfontosabb. Ha túl korán próbálkozunk, csak kapkodunk a levegőbe, ha pedig túl későn, akkor értelemszerűen az ellenfél támadása lesz eredményes.

Noha mindez már ugyanígy megvolt a DOA2 Hardcore-ban is, most jóval érdekesebb ellentámadásokkal élhetünk, ami nem utolsó sorban a kitűnően megválasztott helyszíneknek tudható be – pontosabban azok kimunkáltságának. Kis gyakorlással a DOA3-ban művészi szinten koreografálhatjuk a bunyót. Ha mondjuk egy felhőkarcolóban zajlik a küzdelem, odacsaljuk az ellenfelet az üvegfalhoz, megvárjuk, hogy támadjon, aztán egy ügyes mozdulattal kicsavarva a kezét mögé kerülünk, s így faltörő kosként használva a másikat bizonyítást nyer, hogy a felhőkarcolók ablakai bizony nem törhetetlen üvegből készülnek. Sőt ha már némi helyismerettel is rendelkezünk, azzal is variálhatunk, hogy melyik ablakon hajítjuk ki a bajtársat, merthogy extra látványosságként nem csak az ablaküvegen, hanem néhány neonreklámon is átküldhetjük a szerencsétlent. Sőt még mindig ugyanezen épületben akár egy lichthof-szerű aknába is leküldhetjük az illetőt, aminek az alján valami laborféleségben folytatódik a csihi-puhi. Érdekesség egyébként, hogy a DOA2-ben nem igazán lehetett meghalni a zuhanásoktól (bármilyen kicsi is volt a karakter energiája), most viszont igen.

Nincs bunyó szabályok nélkül

A DOA3-ban ugyanazt a nyolc üzemmódot kapjuk, mint legutóbb. Nomen est omen: a Story mód azt meséli el, hogy az egyes karakterek miként boldogulnak az új DOA-tornán. A történet a következőképp alakul: Bankotsu-bo, a sötétség küldötte megsemmisült, de így is jelentős pusztítást okozott. Sötétség és félelem telepedett a világra, s miután a híres vezér, Fame Douglas már halott volt, a DOATEC vállalat irányítása rossz kezekbe került. Dr. Victor Donovan a Project Alpha és Epsilon után befejezte az Omega Projektet, s megteremtette a szuperembert, Genrát. Ez az ember, aki valaha Hajin Mon ninja volt, többé már nem ember, csak egy gyilkológép – aki persze ellenfelekre vár... A kiválasztott karakter „boldogulását" persze nekünk kell megoldanunk, amit hat közönséges ellenfél, plusz a főgonosz elpáholásával kell realizálnunk. Nem túl nehéz feladat, egykettőre végig lehet vinni akár very hard fokozaton is. Legfeljebb maga Omega okozhat némi fejtörést. A tüzes támadásai miatt már a közelébe férkőzni is körülményes, ezért az ő pályáján félig-meddig a harcosunk mögé helyezkedik a kamera. Azután maga a bunyó is elég rendhagyó, lévén elterülve olyan földerengést generál Omega, hogy amikor sikerül behúznunk neki, rögtön fel is kell ugranunk a lökéshullám elől...

A Time Attack üzemmódnál a gyorsaságunkat tehetjük próbára: fix kétmenetes meccseken kell túljutnunk, szám szerint nyolcon (kivéve a tag módot, ami csak öt meccsből áll). A Survival, azaz túlélő mód ezzel szemben annyi meccsből tevődik össze, amennyire erőnk futja, és szokásos módon minden győzelem után töltődik is egy kicsit az energiánk. A kiütött ellenfelek mindenféle tárgyakat (többnyire valamilyen kaját) ejtenek el, ami szintén növeli az erőnket, de a pontszámunkat is. Pontszámot amúgy minden eredményes támadásunkért kapunk. Ideiglenesen megdupláználhatjuk a kapható értékeket, ha az ún. Danger Reach állapotot aktiváljuk: ez úgy lehetséges, ha az ellenfelet a falnak ütve robbanást idézünk elő. A tag módnál egy kéttagú csapattal indulhatunk egy öt meccsből álló bajnokságon, s jól taktikázva kell váltogatnunk köztük. A Tekken Taggal ellentétben itt mindkét tagját ki kell ütni a másik csapatnak, s csak azután lesz kihirdetve a győztes. Van jónéhány olyan „tag" támadás, melynél kettő az egy ellen lehet trükközni, valamint érdekes lehetőség, hogy akár mindegyik csapattagot emberi irányításra lehet rakni – ergo négyen küzdhetnek egyszerre (vagy legalábbis majdnem egyszerre). A team battle módnál ötfős csapatokat is alkothatunk, de ennél a módnál menet közben már nem lehet váltani: amint az egyik karakter kidőlt, úgy jön a másik. Noha mind a Story módnál, mind a Tag Battle-nél csatlakozhatnak másik játékosok, a többjátékos küzdelmekhez is rendszeresítettek egy külön opciót, a Versus módot. A főmenüben ezek után a Watch mód következik, ami azonban nem egészen játékmód, hiszen a gép játszik helyettünk egy végtelenített küzdelemben, s amint az elnevezésben is benne van: nekünk csak figyelnünk kell. Végül a Sparring módnál gyakorlásra van lehetőség egy tetszőleges ellenféllel. Jóllehet bármilyen küzdelem közben lehívhatóak az éppen használt karakter mozdulatai, nagyon is hasznos a tréning: a segítségével kitűnően elsajátíthatjuk a kombinációk ritmusát, ugyanis nemcsak az ellentámadásokat kell jól időzíteni, hanem a kombókat is (pontosabban az egyes ös-


Christie ízületei pillanatokon belül lazábbak lesznek





Apa és lánya összeszokott pankrátorpáros



Együttes erővel jobban megy a gyomrozás

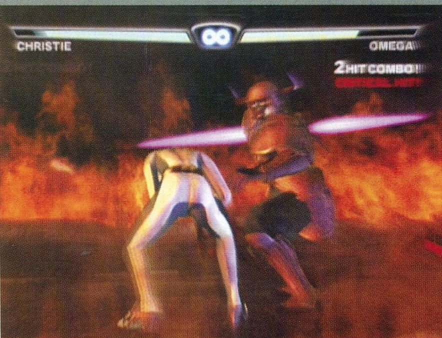


Az új lányok nem állhatják egymást



Hayabusa a mennybe repíti a partnerét – majd vissza a földre

szetevőket azokon belül). Egy egyszerű példával szemléltetve: amennyiben Kasumival négy gyors ütést nyomunk, akkor egy gyenge kis „gyomrozással" fejezi be a kombót, míg ha az első két ütés után egy egészen rövid pillanatra erőt gyűjtünk a következő kettőhöz, akkor egy hatalmasat taszít az ellenfelén. Magyarán ugyanaz a gombkombináció két különböző kombót is előhozhat. A Sparring módon belül két viselkedésmódot is beállíthatunk az edzőpartner számára (üssön, rúgjon, védekezzen, stb.), valamint azt is megadhatjuk, mennyire próbálkozzon ellentámadással. Utóbbi segítségével remekül kitapasztalhatjuk, melyek azok a támadások, amelyeket könnyen a visszájára fordít az ellenfél, és melyek azok, amelyeket nehezebben. (Egyébként legjobb tudomásunk szerint nincs olyan támadás a játékban, amit egyáltalán ne lehetne „counterelni".) A Sparring módon belül van egy ún. Exercise opció is arra az esetre, ha az egyes mozdulatokat külön-külön akarjuk begyakorolni. A játék nehézségi sorrendben „kérdezi ki" őket, s csak az után enged minket a következőhöz, hogy a megfelelő kombó beütésével „jól válaszoltunk". Igaz, a mozdulatlista előhívásával válogathatunk is a gyakorlandó mozdulatok közül.



Darth Maul ebben a játékban Omega jelmezben szerepel

Egyedül nem megy

Amennyiben objektívek próbálunk maradni, a játék értékelésekor el kell ismerni: valamennyire igazuk van azoknak, akik szerint a DOA3 nem más, mint az elődjének a kicsinosított változata. Elvégre a harcrendszer nem változott, üzemmódból nincs több, és csupán három új karakter van. Azonban az említett csinosítás oly mértékű, hogy még ha orrvérzésig játszottuk a DOA2-t, akkor is ígér új élményt a játék. A pályák némelyike egyszerűen szédületes. Gondolok itt arra, amikor a meccs előtt teljesen körbejár a kamera egy sziklacsúcsot, érzékeltetve a mélységet, ahova majdan leüthetjük az ellenfelünket. Szó szerint a felhők között bunyózhatunk. Bár hasonló pályából sajnos csak négy van, azért a „simább" szabadtéri pályáknál is van miben gyönyörködni. Minden teljesen természetes, az erdőben kisebb-nagyobb dombok húzódnak, sőt egy patak medrébe is belegázolhatunk, és mindezekhez jön néhány remek grafikai effektus. A téli erdőben a frissen hullott, porhanyós havat frankón széttúrják az emberek, s mindeközben még azt is megfigyelhetjük, hogy a sziklák és a fák tövében növények kerülnek elő a hótakaró alól, vagy a fáknak nekicsapódó testek nyomán hó hullik le a magasból. Ha nem is a legizgalmasabbak, de azért az arénák sem csúnyák – ilyenből öt van. Az egyiknél többszáz szurkoló őrjöng a ketrecbe zárt harcosok körül, s valahányszor az egyik fél nekiütődik az árammal feltöltött drótkerítésnek, egy pillanatra kialszik az egész csarnokban a fény. Mindenütt van valami érdekesség, hiszen még az előző részből örökölt, nukleáris anyagokat szállító teherliftre is fordítottak annyi gondot, hogy a falnak csapódó figura eltörheti a tárolóedényeket.

A zenék többnyire tipikus „akció" zenék, de a névtelen szerzemények mellett három számot az Aerosmithtól is hallhatunk a menük vagy a bemutató bunyók alatt. A hangok összességében olyanok, amilyeneknek lenniük kell, maximum a beszéd lesz érdekes. Angol szinkron ugyanis nem készült, ezért a japán gagyogáshoz maximum feliratozás kapcsolható be – na nem mintha erre olyan égetően szükség lenne. A sztori ugyanis nem egy kimondott erőssége a játéknak...

Arra hamar rájöhetünk, hogy a DOA3 nem az egyjátékos módban az igazi. Van összesen egy rejtett karakter (aki ráadásul nem is egy új fiú, hanem csak Hayate DOA2-es alteregója, más küzdőstílussal), meg vannak különböző ruhák, amelyeket az egyes módok teljesítésével lehet elnyerni. (Egyébként jó hír, hogy a PAL verzióban némileg több ilyen van, mint az NTSC-ben.) No és persze vannak befejezés animációk. Ezek gyönyörűek, de sajnos többnyire elég semmitmondóak. Csak hangulatképekről van szó, azaz nem töltik be azt a szerepet, amit kéne: nem mesélnek történetet, s ezáltal nem tudunk meg sokat a karakterek jelleméről vagy háttértörténetéről. Szóval az egyjátékos mód felejthető.

A DOA3 akkor mutatja meg a valódi arcát, amikor kaján vigyorral a képünkön bemutatjuk a havernak azt a mozdulatot, amit nem győztünk begyakorolni a Sparring módban, vagy esetleg egy másik havertől lestünk el. Nagyobb mennyiségű sörrel vagy kólával felszerelkezve bizony hajnalokig tartó DOA3 partikat lehet rendezni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Leifang esélyei alighanem elszálltak



Talán egy férfiember ellen hatásosabb lenne ez a rúgás

POZITÍVUM

- Nagyszerű, több szintből álló pályák
- Látványos ellentámadások
- Továbbfejlesztett tag kombók

NEGATÍVUM

- Túl könnyű és rövid az egyjátékos mód
- Kevés karakter, azok is elég jellegtelenek
- Ostoba sztori

BARÁTOK KÖZT

- Dead or Alive 3
- UFC: Tapout
- Kabuki Warriors

GRAFIKA	95 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	94%

1-4 játékos ■ PAL ■ www.doa3game.com

JET SET RADIO FUTURE

JÓRAVALÓ HULIGÁNOK

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SMILEBIT MEGJELENÉS 2002.03.14. PAL



A csatornákban nem árt néhány félcsöves trükköt tudni



DJ Prof K jól eldumálgat magában

A videójátékok legtöbbje könnyedén bekategorizálható: elég csak annyit mondani, hogy akció vagy platform, netán extrém sport, s máris mindenki tudja, miről is van szó. Vannak azonban kivételek, és erre kiváló példa a Jet Set Radio Future. Ha az eladó a boltban azt mondja, hogy ez egy olyan játék, amiben görkorcsolyázni kell, akkor nagy valószínűséggel Tony Hawk-játékokon edződött extrém sport megszállottak veszik meg – és hát nem biztos, hogy elégedettek lesznek vele. Ugyanakkor ha ezek a „pórul járt" vásárlók odaadják a DVD-t egy olyan barátjuknak, aki az akciójátékokat kedveli, a havernak nagy meglepetésben lesz része, hogy milyen nagyszerű cuccot is kapott. Nyilván ennek tudható be, hogy amikor a Jet Set Radio Future elődje '99-ben megjelent Dreamcastra, nem igazán lett kasszasiker, pedig hát a szaksajtó nem győzött áradozni róla. A szuper cel-shaded grafika (mellyel tisztára úgy néz ki a játék, mintha egy képregény lapjai elevenednének meg), és a hihetetlenül hangulatos zenei aláfestés sajátos atmoszférát teremtettek, ráadásul maga a játék is egy teljesen egyedi élmény volt – mégis csak kevesen értékelték.

Az exkluzív Xboxos Jet Set Radio Future most ennek a játéknak a felújított, „felturbózott" változata. Akik tehát a Dreamcastról „nyergeltek át" Xboxra, azoknak ismerős arcok köszönnek vissza a képernyőről, sőt néhány ismerősnek tűnő helyszín is akad, hiszen továbbra is a zsúfolt betondzsungelben, Tokió városában korizhatunk. A történet is igen hasonló. A várost egy bizonyos Rokkaku Group, vagyis egy a szórakoztatóiparban érdekelt cég uralja. Az igazgató, Rokkaku Gouji mindenkit „zsebre vág", a gazdasági és a kulturális életet egyaránt kontrollálni kívánja, és persze már a városházát – illetve a benne ülő politikusokat – is saját tulajdonának tudhatja. Függetlenítette a város vezetését a kormánytól, saját törvényeket alkotott, és ezek betartatásához megvette a rendőrséget is. Az új törvények persze csak egy dolgot szolgálnak: hogy a kis senkiházi nagy embernek képzelhesse magát. Rokkaku és a bandája kívánja megmondani, mi a hasznos kultúra és mi nem, és az agymosott tömeg pénzével akarja megtömni a zsebét. Sokan vannak is olyan ostobák, hogy beveszik a maszlagot, azonban a hírhedt kalózrádió, a Jet Set Radio, élén DJ Professor K-val, mindenről igyekszik lerántani a leplet, s próbál segíteni azoknak a fiataloknak, akiknek nincs ínyére a kialakult rendszer. Ilyenek például a lázadó GG banda tagjai, akiknek a legfőbb fegyvere nem más, mint a graffiti. Az egész várost telepingálják, s ezzel az idegeire mennek a Rokkaku zsaruknak. Görkorcsolyán róják az utcákat, s nem törődve a szigorú tiltással minden lehetséges négyzetcentiméteren otthagyják a kezük nyomát.



DJ Professor K
Ez a „jóképű" raszta fickó a Jet Set Radio kalózrádió műsorvezetője, tőle mindig meg lehet tudni, mizujs a városban.

Új srác a bandában

Új játékot indítva az újonc Yoyo szerepét átvéve jelentkezhetünk a bandába, s néhány bemutatkozó gyakorlat elvégzésével máris háromtagúra bővíthetjük fel a csapatot. (Már ha nem számoljuk bele negyediknek Roboyt, a robotot is, akit különféle ipari hulladékokból a bandafőnök Corn rakott össze, s akinél a játék opciós menüit találjuk – nála választhatunk például karaktert is.) A bemutatkozásnál tulajdonképpen az irányítást és az alapvető trükköket ismerhetjük meg. A legalapvetőbb az, hogy egy korcsolyás magasra tud szökkenni és bravúrosan végig tud siklani a korlátokon. Ez a minimum, és valóban nem túl megerőltető a dolog. Akik játszottak a DC-s elõddel, mindjárt konstatálhatják, hogy a „grindolás" még jobban elrugaszkodott a valós fizika törvényeitől, s ezért roppant egyszerű a nyaktörő mutatványok véghezvitele. Már nem is csak a vízszintes korlátokra tudunk felugrani, hanem még a villanyoszlopokra is frankón fel tudunk csusszanni – és még csak nem is kell különösebben nekifutni. A bemelegítés második felében azután mázolóként kell helytállnunk. Az öreg rókáknak már egyértelmű az alapfelállás, miszerint különböző színű festékes flakonokat lehet felvenni, melyek közül a sárga egy egységnyit ér, míg a kék ötöt. (Ha már itt tartunk: léteznek piros (kereszttes) flakonok is, amelyek azonban nem festéket tartalmaznak, hanem gyógyszert: ezekkel regenerálhatjuk a megromlott egészségünket.) Visszatérve azonban a graffitikhez: az alkalmas helyeket kör alakú, lebegő ikonok jelzik. A lehetséges falfelület méretétől függően akár több ilyen ikon is sorakozhat egymás mellett: ilyenkor annyi flakon festékre van szükség, amennyi ikon megjelenik. A bonyolultabb „freskók" pingálását jelentősen leegyszerűsítették a DC-s Jet Set Radiohoz képest, lévén most nem kell különböző kunkorokat leírni az irányítóval, hanem egyszerűen csak nyomni kell folyamatosan a jobb ravaszt, és elhaladni az ikonok mellett. (Ha lassítani kívánunk, használhatjuk a „csúsztatást" az analóg kart LENYOMVA.) Időnként a járdákra is felfesthetünk egy-egy ábrát: ezek speciális pontok, amelyeknél állást lehet menteni – így nem kell mindig visszamenni Roboyhoz. A festés mellett a flakonok ezúttal még egy másik módon is felhasználhatók: 10 flakonért cserébe a B-t leütve turbózhatunk kicsit – még a képernyő is elmosódik a hirtelen gyorsulástól.

Azt tehát megállapíthatjuk, hogy a pofonegyszerű grindolással és festéssel alapvetően könnyebb lett a játék. Vagy legalábbis az irányítás – merthogy a feladatokra a könnyűség nem igazán vonatkozik. A pályák egyrészt az ügyességünket teszik próbára, hiszen bizonyos helyek megközelítéséhez egyik villanyvezetékről kell átugranunk a másikra, másrészt megfigyelőképességre és logikára is szükség van, hogy egyáltalán észrevegyük, melyik is az a vezeték, amelyiken el kell indulni, s hol kell majd átváltanunk a másikra. A vizsgálódáshoz nagy hasznunkra van, hogy az irányító jobb analóg karjával nézelődni is lehet – mert hát a kamera alapvetően mindig az emberünk nyomában halad, s ezért a felsőbb régiók csak a legritkább esetben kerülnek a látótérbe. A követős nézet amúgy maximálisan jól beválik. Minthogy a kamerás nem ragaszkodik ahhoz, hogy hősünk hátát mutassa, sosem rángatózik a perspektíva, s az ugrások jól



■ A kazettán kivételesen nem hip-hop zene, hanem eligazítás van



■ Hiába hajolgatunk, Hayashi felügyelő nem véti el a célt

Multiplayer

Noha a Jet Set Radio Futureben az egyjátékos módra fektették a hangsúlyt, azért egész jó többjátékos módokat is kitaláltak. Ezek spéci arénákban, egyedi szabályokkal zajlanak – hogy mást ne említsünk, a riválisok ellen tárgyakat is bevethetünk, mint mondjuk bombákat szórhatunk el a pályán. A multiplayer játékoknak az alábbi öt fajtája van:

City Rush – Egyszerű háromkörös verseny. Aki elsőnek célba ér, az nyer.



Ball Hog – Labdajáték, ahol az a nyerő, aki egy kör erejéig folyamatosan magánál tudja tartani a labdát. Csapatban is játszható, ilyenkor passzolni is lehet.



Flag – Öt zászlót kell megkeresni: aki többet talál, az nyer. Egyszerre mindig csak egy zászló van kinn a pályán, s a következő annak felvétele után jelenik meg.



Graffiti Wars – Adott idő alatt a legtöbb graffitit kell a falra rajzolni, vagy legalábbis többet az ellenfélnél. Az ellenfelek rajzait felül lehet írni.



Tagger's Tag – Össze kell fújkálni az ellenfél hátát. Aki így előbb „kinyírja" a másikat, az nyer.

kiszámíthatók. Ha pedig egy hirtelen megfordulásnál netán mégis szükségünk lenne a gyors nézetváltásra, a bal ravasszal bármikor emberünk háta mögé igazíthatjuk a kamerát. Csak az idegesítő egy csöppet, amikor néha egy-egy tereptárgy beékelődik a kamera és a figura közé, amitől persze nem látunk semmit – kisebb hibák tehát akadnak.

Az utca törvényei

A Jet Set Radio Future nem egy olyan játék, amit 4-5 óra alatt végigvisz az ember. Erről nyolc nagyobb fejezet gondoskodik, melyek mindegyike több részfeladatból áll. A város nagyobb kerületekre van osztva, melyek meghódításában nemcsak a rendőrök próbálnak minket megakadályozni, hanem a rivális bandák sem engedik át harc nélkül a területüket. Rajtuk kívül „jófiúkkal" is találkozhatunk, akik esetleg csatlakoznak a bandához – feltéve, hogy legyőzzük őket különféle versenyekben. Összesen 24 választható szereplő van a játékban, melyek szaktudása hét kategória szerint van nyilvántartva: vannak izmosabb de komótosabb karakterek, és vannak cingárább, de akrobatikus mozgású figurák. A feladattól függ, hogy épp melyiküket érdemes bevetni: ha például tankok ellen kell menni, akkor értelemszerűen nem egy lányka, hanem mondjuk a nagydarab Combo javasolt.

A Start lenyomásával behívható várostérképen tehát kerületről kerületre kell haladnunk. Ha netán olyan kerületbe akarunk átmenni, ahol még semmi dolgunk, akkor emberünk egyszerűen visszafordul. Az újonnan felkeresett helyeken a Jet Set Radio adásából értesülünk, hogy milyen bandával kell megküzdenünk, vagy milyen rendőri erőkre számíthatunk. A bandaháborúk többnyire abban nyilvánulnak meg, hogy felülírjuk a másikak falfirkáit, majd versenyzünk velük, viszont a rendőrök már komolyabb problémát jelentenek. Jóllehet ezen a ponton megint csak könnyítettek a játékon: a Rokkaku Police tagjai most is szó szerint ránk akaszkodnak, de ezt nem annyira agresszív módon teszik, mint a DC-s zsaruk. Míg azoknak az volt a munkamódszerük, hogy ránk vetődtek, s ezért messzire el kellett őket kerülnünk, addig most lehetőség van arra, hogy szembeszálljunk a rend őreivel: nekik száguldva fellökhetjük őket, s amíg fel nem tápászkodnak, lefújhatjuk őket festékkel. Minél színesebbé varázsoljuk az egyenruhájukat, annál kisebb lesz a munkakedvük. Ez a módszer ráadásul még a főnökükkel szemben is alkalmazható. Igaz, a mániákus Hayashi felügyelővel azért nem árt vigyázni, ő ugyanis egy pillanatig sem habozik használni a szolgálati fegyverét. Elmenekülni mondjuk nem lehet előle, merthogy a küzdelmek kötelező jellegűek. Az ilyen eseményeknél ideiglenes kerítések jelennek meg, s amíg nem végzünk mindenkivel, addig nem távozhatunk a rögtön-

Corn
A GG banda alapítója és egyben vezetője, elszánt és éles eszű srác, minden tekintetben jó korcsolyás – de nem kimagaslóan jó.

zött arénából. A rendőrök egy másik megjelenési formája az, amikor reflektorokkal pásztázzák az utcákat, s azonnal tüzelnek az állásokból, mihelyt belekerülünk a fénycsóvába. Az ilyen pontokon természetesen az a feladat, hogy egy kis festékkel vakítsuk el a fényforrásokat. Na persze az ilyen húzásainkkal egyre inkább hergeljük a szerencsétlen felügyelőt, úgyhogy a végén már odáig fajulnak a dolgok, hogy tankokat vezényelnek ki, majd még fekete ruhás kommandósok is előkerülnek, akiket csak turbózva lehet fellökni. A fellökéshez nem árt tudni, hogy a kamera igazítás gombja (ha elég flakon van nálunk) az ellenség befogásává alakulhat át.

Gum
Egy szőke hölgyemény azzal a perverzióval, hogy minden krapekot elhagy tíz perccel az után, hogy meghódította. Használható karakter, de kicsit gyengébb, mint Corn.

A művészi ecsetvonások

Hogy mikor kezdődik egy-egy újabb fejezet a történetben, az attól is függhet, hogy mennyi graffiti emblémát (Graffiti Soul) gyűjtöttünk már be, melyek ikonok formájában jelennek meg a pályákon – általában a legeldugottabb helyeken. Például bizonyos események nem történnek meg addig, amíg 25 iljen ikont fel nem szedünk. Ennek ellenére ezek nemcsak egy újabb akadályt képeznek, hanem szép

Yoyo
Új tagja a GG-nek (noha már szerepelt a DC-s elődben is), aki mindennél jobban szeret hazudozni – viszont jól fest és grindol.



■ Attól tartok, észrevettek



■ No, milyen az új városkép?



■ Újabb graffiti-design van kilátásban

színessé teszik az önjelölt festőművészek munkáját. Ugyanis valahányszor felszedünk egy új ikont, az egy új rajzot jelent a repertoárunkban. Roboynál jelölhetjük ki azokat a graffitiket, amelyeket jelenleg használni akarunk. Mint már szó volt róla, a falakra eltérő nagyságú műveket rögtönözhetünk: ennek megfelelően ötféle rajz választható ki egyszerre. Roboynál ezen kívül egy olyan menüt is találunk, ahol saját graffitiket hozhatunk létre. Teljesen korrekt kis rajzprogramot tartalmaz a játék: színt, szórást választhatunk, sőt még karakterkészletek is vannak, ha netán feliratokat szeretnénk készíteni.

A pályákon már alapvetően található néhány graffiti ikon (ami még a térképen is ki van jelezve), de még elővarázsolhatunk többet is: erre valók az ún. Street Challenge-ek. Olyan nem kötelező feladatokról van szó, melyek újabb adalékként szolgálnak a játék amúgy sem rossz szavatosságához. Mindegyik kerületben öt ilyen kihívás vár ránk, melyek magnókazettákon vannak felsorolva – konkrétan tehát csak akkor tudakozódhatunk felőlük (a térképnél), amikor már megtaláltuk a kerületben azt a bizonyos aranykazettát. Általánosságban az alábbiakra számíthatunk. Először is van a grind kombó kihívás, ami azt jelenti, hogy egy korláton csúszva adott számú figurát kell – megszakítás nélkül – bemutatnunk. Az X és Y gombokkal lehet figurázni, ami nem túl bonyolult: csak az a lényeg, hogy jó ütemben nyomogassuk a kombót, és hogy ehhez találjunk elég hosszú „meggrindolható" dolgot. A jó ütemben benyomott kombókkal mellesleg a sebesség is növelhető. A második challenge az air kombó,



■ Helikopterrel villanyvezetékek között? És még én vagyok az őrült?



■ Az egyenruhások elég unalmasak, de színt vihetünk az életükbe



Beat
Titokzatos srác, aki nyilván valami céllal jelent meg Tokyo utcáin – de az is lehet, hogy céltalanul. (DC-n ő volt bandafőnök.)

ami a levegőben végrehajtott figurák számából tevődik össze. A levegőben kicsit lassabb ütemben kell kombózni, és már az elrugaszkodás is egy mozdulatnak számít. Itt jegyezzük meg, hogy több helyen félcső is van a városban, aminek a szélén kézen állhatunk, s ha így lendülünk neki egy ugrásnak, extra magasságokba repülhetünk. A harmadik kihívás teljesítéséhez akár kombinálva is alkalmazhatunk grind, és légi kombókat, de minthogy egy baromi hosszú trükksorozat bemutatása a cél, ehhez is a grind kombó javasolt. Negyedik kihívásként egy bizonyos pontszámot kell teljesítenünk, vagyis a trükkökből összejött teljes pontszám a lényeg, ami a mutatvány bonyolításával növelhető – jobbára ez is grind kombóval, de ez nagyban függ attól is, hogy adott helyen mekkora pontszámmal jutalmazza a játék a trükköket. Végül mindenütt van egy speciális feladat, ami általában egy meghatározott tereptárgyhoz kötődik, teszem azt: úgy kell végigmennünk egy utcán, hogy végig a korlátokon csúszunk.

„Játszható videóklip"

A Jet Set Radio Future egyjátékos módja minden igényt kielégít: szépen haladhatunk a sztoriban, ugyanakkor elkalandozhatunk számtalan helyen, ha netán ahhoz szottyan kedvünk. Na és a többjátékos módot is meg lehet említeni, ami szintén nem lett rossz: jópofa versenyeket lehet rendezni egymás ellen. A Smilebit szemlátomást úgy próbált változtatni az eredeti koncepción, hogy ne csak a játékosok kemény magja lelje örömét a játékban.

A Sega már Dreamcaston is elkápráztatott minket nagyszerű cel-shaded grafikával, ezért az egy percig sem volt kérdéses, hogy Xboxon is csodálatos lesz a játék külleme. A grafika teljesen rajzfilmes, mégis tökéletesek a térbeli árnyékok. A statikus háttérelemek árnyéka ugyanúgy rávetül a figurákra, mint ahogy annak árnyéka végigvonul valamennyi tereptárgyon, az összhatás csodálatos. Azon felül már az előző epizódban is feltűnően sok elsodorható bicikli és egyéb tárgy volt, valamint nagy forgalom az utcákon: ezt most Xboxon még tovább fokozták. Ha több járókelő vagy kocsi lenne a városban, talán már el sem lehetne szlalomozni közöttük. Még a korlátokon is emberek ücsörögnek, akik nem győznek elugrálni az ámokfutó fiatalok elől. Vagy az is nagyon találó, ahogy a magaslatokon szarkák gubbasztanak, majd a közeledtünkre csak az utolsó pillanatban röppennek fel – szinte nem tudunk olyan helyen kilyukadni, ahol ne lenne valami animáció. A közjátékok szintén roppant mozgalmasak. A Jet Set Radio adásait már eleve nem úgy kell elképzelni, mint egy rádióadást – sokkal inkább tűnnek jól megrendezett videóklipeknek. Mindenki táncol, ritmusra mozog, a képi világ tökéletes összhangban van a zenével. Jómagam ugyan nem vagyok a hip-hop zene nagy rajongója, és technot is csak mértékkel tudok elviselni, de azt elismerem, hogy ehhez a játékhoz aligha lehetett volna jobb muzsikákat prezentálni: a profi animációval párosulva tökéletes az egész. Gyönyörű grafika, nagyszerű kihívások, hosszas szavatosság: a Jet Set Radio Future vitán felül az egyik legjobb Xbox-játék.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Ha egy kis gyakorlásra vágysz, a te embered (avagy robotod) Roboy

POZITÍVUM
- Hamisítatlan nagyvárosi hangulat
- Jól kitalált kihívások
- Szerkeszthető graffitik

NEGATÍVUM
- Néha egy-egy tereptárgy eltakarja a teljes perspektívát

BARÁTOK KÖZT
- Jet Set Radio Future
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

GRAFIKA	93 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	91%

■ 4 játékos ■ PAL ■ www.sega-europe.com

SHADOW MAN 2ECOND COMING

ÖNMAGA ÁRNYÉKA?

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ ACCLAIM MEGJELENÉS 2002.03.08. PAL

Az írott szó – mint tudjuk – sokféleképpen értelmezhető. Itt van például a jelenések könyvének az egyik passzusa: „És lőn az égben viaskodás: Mihály és az ő angyalai viaskodának vala a sárkánnyal; és a sárkány is viaskodik vala és az ő angyalai." Nos helyettesítsük be Mihályt Michael LeRoival, a sárkányt pedig valami mérhetetlenül gonosz démonnal, és kész is egy misztikus sztori – a Shadow Man folytatásának az alapja.

A '99-es „keltezésű", első Shadow Man sokunkban hagyott kellemes emlékeket: bár első pillantásra úgy nézett ki, mint egy Tomb Raider, sokkal inkább egy psycho-horror volt, köszönhetően a helyszínek atmoszférájának, az azokat övező sztorinak, no és a főszereplő Shadow Man-nek. Akkor a bibliai ihletésű Légiót kellett legyőznünk, akinek a katonái között még Hasfelmetsző Jack is felsorakozott. Ezek után el is várható, hogy halhatatlan voodoo harcosunk ismét megfelelő ellenfélre találjon. Elvégre ő nem más, mint a Halálmezsgye Ura, a kiválasztott, aki képes utazni a halottak világa és a mi világunk között: az ő feladata megvédelmezni, hogy illetéktelenül senki se lépje át azt a bizonyos határt. Amikor leereszkedik a sötétség, elkezd izzani a maszk, amit Mama Nettie, a négyszáz éves (de azért még mindig csinos) voodoo-papnő operált a mellére: az Árnyak Maszkja jelzi, hogy eljött Shadow Man ideje...

Amint a felhasznált idézet is mutatja, Mikenak ezúttal is egy ősi ellenséggel kell megküzdenie. A Grigori, vagyis egy vad démonokból álló horda már több mint két évezrede vár, hogy kiszabadíthassák a pokolból Asmodeust, a vezérüket, és úgy tűnik, nem hajlandók tovább várni. A játék bevezetőjében láthatjuk, hogy már 1976-ban tettek egy kísérletet a Kódex (egy varázserejű könyv) megszerzésére, ami a kulcsot jelenti a pokol kapujához. Akkor azonban két elszánt New York-i zsaru még az életük árán is megvédelmezték a könyvet. Jóllehet nem mindketten hagyták ott a fogukat a romos bérházban, ahol a kincs rejtőzött: Thomas Deaconnak a „csak" a lábaitól kellett búcsút vennie.

Michael LeRoi napjainkban szerez tudomást a Grigori létezéséről. Lousiana felett fényes csillag jelenik meg, ami baljós előjelnek tűnik, és valóban nincs valami rendben: a város teljesen kihalt, s Mike a Wild at Heart mulatóban sem találja ott a tulajdonost, vagyis a legjobb barátját, Jauntyt. Talál viszont három fogdmeget: Papa Morté embereit – aki mint később kiderül, az egyik Grigori. A haramiák közlik: a félelmetes bokor (magyarul: voodoo-varázsló) üzenetét hozták, miszerint hamarosan itt a világ vége.

Itt az Armageddon?

Természetesen nekünk kell elintéznünk, hogy ez a jóslat csupán hamis prófécia maradjon. Hősünk jó kis voodoo-cuccait az útonállók elkobozták, ezért kezdetben csak az öklünkkel adhatjuk az áldást, de szerencsére a gyenge kötésű vakhitűek ellen ez is beválik. Az emeleten azután rögtön magunkhoz vehetünk néhány hathatósabb eszközt, úgymint egy szögbelövőt vagy egy pajszert, s utóbbival rögtön fel is feszíthetjük a lezárt ajtót, s mehetünk dolgunkra.

Aki még nem játszott a korábbi Shadow Mannel, annak nyilván furcsa, hogy ez nem olyan akciójáték, ahol csak egy tűzgombot kell nyomogatni. Itt ugyanis két „tűzgombot" kell nyomogatni. Az L2 jelenti hősünk bal kezét, míg az R2 a jobbját. Cseppet sem elhanyagolható ez a momentum, hiszen ha két fegyverünk van, az ugyebár dupla tűzerő. Sajnos a célbefogás lehetőségét ebben a részben hanyagolták, helyette maximum oldalazni lehet az FPS-ek mintájára – de azért a fegyvereink most is automatán célra állnak, s nagyszerű újdonság a „tartalék fegyverek" lehetősége. Nos, ez talán magyarázatra szorul: mindkét kezünkbe két fegyvert választhatunk, amik között azután az L1/R1 gombokkal váltogathatunk. Amíg kevés fegyverünk van, meglehet, hogy ennek nem tulajdonítunk sok jelentőséget: csak akkor döbbenünk rá, mennyire jó is ez, amikor mondjuk egy szempillantás alatt kell átváltanunk lőfegyverekről voodoo-varázseszközökre – vagy vissza. Mert ugye az már csak természetes, hogy egy voodoo-harcos nem áll hadilábon a mágiával. Ehhez természetesen varázserő is szükségeltetik, mely energiát halálfej-ikonok formájában gyűjthetünk be.



A konok törpe nem akarja meginni az orvosságot...



Háromszoros telitalálat



Falra mászom az ilyen lényektől



Sokan fenik rám a fogukat



Na, én eltűzök innen!



Néha kissebbségi érzésem támad

De talán még nem kristálytiszta, mi is valójában a dolgunk, úgyhogy térjünk vissza egy pillanatra a történethez. Szóval a bokor követőit likvidálva átverekedjük magunkat a városon, s eljutunk a korábbi részből már ismerős voodoo-templomba, ahol kapcsolatba lépünk Nettie-vel. Szerinte Papa Morté a közeli mocsárban üzemeltet egy ültetvényt, s Jauntyt is nyilván oda vitték. Valóban: végül megtaláljuk a törpét a lábánál fogva fellógatva egy fára, amint ismeretlen varázsigéket mormol. Először úgy tűnik, a szabadító akció sikeres volt, de visszatérve a templomba, Jaunty valamiféle átalakuláson kezd átmenni, s ezért segítenünk kell Nettie-nek meggyógyítani a jómadarat – kezdetnek össze kell szednünk néhány kelléket egy varázslathoz. Azután hőseink felfedeznek egy figyelmeztető levelet Jauntynál, mely egy bizonyos Thomas Deacontól jött. Michael kapcsolatba lép a lestrapált, tolószékbe kényszerült ördögűzővel, s megkapja tőle a Kódexet, mely kulcsként szolgál a Gehennában – egy jókora átvezető szinten, teli szentélyekkel és csapdákkal, na és förtelmes démonokkal. Onnan nyithatunk azután átjárókat Oroszország és Írország eldugott zugai felé, majd miután sikerült megszereznünk a relikviát, ami gyógyírként szolgál a Jauntyt sújtó rontásra, meggyógyított barátunk feltárja a kaput hazafelé (az első részből már tudhatjuk, hogy ő a Halálmezsgye kapujának az őrzője), azaz ismét ellátogathatunk az árnyékvilágba. A Boneyard pályán nagyon úgy tűnik, a Halálmezsgye Ura nem valami nagy úr a saját birodalmában: egy sereg zombi próbál megakadályozni minket abban, hogy hajóra szálljunk, s átkeljünk az utolsó helyszínhez, a Holtak Szigetére.

Mire képes egy voodoo-harcos?

Ha már szóba került a Tomb Raider, bizonyos tekintetben továbbra is hasonlít a játék Lara akrobatikus kalandjaihoz, hiszen Shadow Man is meg tud kapaszkodni a peremekben, át tud mászni a vízszintes köteleken, sziklákat tologathat, és víz alatt is úszhat – általában így juthat el a kapcsolókhoz, melyek a továbbvezető utat megnyitják. Azonban Shadow Mannél az útkeresés dominál. Nem annyira pontos ugrásokra van szükség, hanem inkább figyelemre, hogy hol nyílt meg egy új járat. Amennyiben hanyagok vagy feledékenyek vagyunk, könnyen elsétálhatunk egy pecsét mellett, márpedig ezeknek a fénylő tárgyaknak a keresése a legfőbb gondunk: ugyanis ezek törik fel a Kódex bűvös zárjait, melyek a varázsigékkel teleírt lapokat őrzik. Csak az után mehetünk „felolvasni" a megfelelő szentélybe, hogy a hozzá tartozó zárat feltörtünk. (Hogy melyik a „megfelelő" hely a Gehennában, az nem túl bonyolult dolog: csak meg kell nézni, melyik zárhoz milyen szimbólum tartozik.)

A játék tervezői jelentős újításnak szánták, hogy ezúttal az idő folyamatosan (felgyorsult ütemben) telik, sőt néha még az időjárás is megváltozik. Mi tagadás, elég klassz, ahogy szép lassacskán besötétedik, vagy ahogy hajnalodik. De hogy miért jó valójában a nappalok és az éjszakák váltakozása? Nos több okból is. Először is mert Mike csak éjszaka képes „árnyékemberré" válni, s nappal majdnem ugyanolyan halandó, mint bárki más: ha leesik a magasból, összetöri magát, és ha túl sokáig marad a víz alatt, akkor annak rendje s módja szerint megfullad. Azért a „majdnem" szót nem árt hangsúlyozni, hiszen ha Michael meg is hal, képes visszatérni a túlvilágról. A feltámadástól eltekintve nappal amúgy nincs semmilyen voodoo-hókuszpókusz, tehát ilyenkor valamivel védtelenebbek vagyunk. Ami azonban nem jelenti azt, hogy a világosságban nincs semmi előny. Már csak azt is előnynek könyvelhetjük el, hogy a zombik tudvalevőleg éjszakai lények, így például nappal a temetőben maximum barátságos kóbor kutyák kószálnak. Ami pedig a legfontosabb: vékonydongájú voodoo-harcosként nem igazán lehet súlyosabb dolgokat tologatni. Ahhoz egy hús-vér ember izmai szükségesek. A játék bizonyos pontjain felváltva van szükségünk emberünk eltérő tulajdonságaira, ezért barátságos megoldás, hogy még mielőtt az ilyen részek elkezdődnének, visszaszerezhetjük Michael elrabolt zsebóráját, amivel átpörgethetjük az egyes napszakokat. Hősünk állapotának megfelelően változnak a kijelzők is. A bal alsó sarokban nappal az oxigén kijelzője kap helyet (merülés esetére), míg éjszaka átvált a varázserő kijelzőjére. A jobb

Shadow Man



A játék főhősét polgári nevén Michael LeRoinak hívják. Bár nappali fénynél is egy izmos, nagydarab fickónak tűnik, a Halálmezsgye ura otthon érzi magát elemében: halhatatlan zombi harcossá változva, voodoo-mágiával felfegyverkezve nincs, aki megállítaná.

Thomas Deacon



Egy ex-zsaru és egyben önjelölt ördögűző New Yorkból, aki az elhivatottsága miatt tolószékbe kényszerült. Sok érdekeset tud mesélni a Grigoriról, ezért érdemes a tanácsait megfogadni, s mellesleg nála van az egész helyzet megoldásának a kulcsa…

Nettie



Nagy hatalmú papnő, a voodoo-mágia igazi szakértője. (Nyilván ennek is köszönheti, hogy 400 esztendős létére elég jól tartja magát.) Mikenak bármilyen információra van szüksége a voodooval kapcsolatban, mindig hozzá fordul.

Jaunty



Az egyetlen, aki a főhősön kívül képes átutazni az árnyékvilágba – és persze vissza is. A való életben Mike-nak dolgozik egy mulatóban, s úgy néz ki, mint egy ír törpe. A Halálmezsgyén ellenben csak úgy ismerik, mint a halálfejes kígyó, a Temető Kapujának az őrzője.

Papa Morté



Egy voodoo-mágiában rendkívül jártas bandafőnök, aki egy évszázada már hadban állt Nettievel, de akkor úgy tűnt, tartós fegyverszünetet kötött. Most azonban szemlátomást újra kiásta a csatabárdot.

Baba Yaga



A fagyos orosz erdők mélyén kísért Baba Yaga, a boszorkány, akinek a jeges érintése azonnali halált okoz bármilyen hétköznapi halandó számára. Persze Shadow Man nem hétköznapi halandó...

Far Durocha



Írország partjainál, egy a szelek és a tenger által megtépázott kis „sziklán" él Moytura szigetének mindenható ura. Fekete, masszív páncélján még Shadow Man sem tud lyukat ütni, ráadásul nála van a bűvös fegyver, a Malignum is.

Ogou Feray



Zombi-mester a Halálmezsgyén, aki a Grigori támadását kihasználva megpróbálja letaszítani Shadow Mant a trónjáról.

Asmodeus



A Grigori koromsötét tekintetű vezére. Bebörtönözve a pokolba arra vár, hogy seregei megszerezzék a Kódexet, aminek a segítségével végre szabadulhat, s beválthatja az Armageddonról szóló jövendöléseket.



A pecsét még hat-hét karnyújtásnyira van



Nesze egy barack, vicsori!

alsó sarokban ugyan mindig az életerő kijelzője látható, de érdekességképpen megemlíthetjük, hogy ennek növeléséhez nappal elsősegélyládákat, míg éjszaka kóborló lelkeket kell gyűjtenünk.

A bónuszokon kívül persze bizonyos tárgyak is szerepet kapnak a kaland során. A legfontosabb ezek közül hősünk néhai kisöccsének, Luke-nak a mackója, ami varázserővel bír: ez az összekötő kapocs a két világ – és egyáltalán a helyszínek – között. Vele tudjuk visszahozni emberünket a halálból, ezen kívül bármelyik már látott helyszínre azonnal odaugorhatunk a segítségével. Mike egy elégedett sóhajjal nyugtázza, valahányszor egy fontosabb helyszínhez érkezünk, s ilyenkor a megjelenő mackó is mutatja: az adott hely onnantól bárhonnan elérhető. Bármikor visszamehetünk bárhová, ami nem mellékes, hiszen például elhaladhatunk olyan kőomlások mellett, amelyek kirobbantásához csak később találjuk meg a megfelelő eszközt. A tárgylistán kör alakban jelennek meg a dolgok, s pörgetve szelektálhatunk közülük. Kategóriákra vannak bontva a cuccok: külön vannak a fegyverek, a voodoo-eszközök, avagy az infók. Utóbbinál találjuk a térképet, a különféle írásokat, valamint ami még érdekes lehet: újra nézhetjük a közjátékokat, ha valamiről lemaradtunk volna.

Az árnyékos oldal

Mindezidáig a szavaimból az tűnhet ki, hogy a 2econd Coming pont annyira újult meg, amennyire kellett. A napszakok változásával és az okos fegyverhasználattal remek ötleteket vittek be a játékba: minden nagyon szép és jó. Azonban sajnos most jön a „csakhogy". Az irányítás enyhén szólva borzadály. Képzeljünk el egy Resident Evil-féle kiosztást egy ugrabugra akciójátékban. A főhős nem arra megy, amerre az analóg kart nyomjuk, hanem csak két dolgot ismer: a futást, és az elfordulást. Na mármost az „briliáns" ötlet volt, hogy az elfordulás is analóg, aminek eredményeként állandóan „bepörög" az emberünk. Teszem azt: egy ugrásnál kicsit túlhúzzuk valamelyik irányba a kart, mire Michael nem ferdén fog ugrani, hanem megpördül a levegőben a saját tengelye körül. Ehhez társul még az a jellemző, hogy a létrák fokait vagy a megmászható platformokat halálpontosan



Ez most boszorkány vagy polip?

merőlegesen kell megragadnunk... Szóval van egynéhány idegtépő jelenet a játékban.

Egy bizonyos ponton már ott tartottam, hogy „játsszon ezzel az, akinek hat anyja van", mert még a pályatervezők is rákontráztak az irányításra. Konkrétan egy olyan esetet szeretnék megemlíteni, amikor Michael egy terem alsóbb szintjén tartózkodik, ott meghúz egy kart: erre a földből vékonyka kis platformok emelkednek ki, s visszamászva a bejárathoz alig van időnk, hogy végigegyensúlyozzunk rajtuk a terem másik végéhez – az átjáró visszasüllyed. Ha nem kapjuk el elsőnek a létrát, már eleve lemondhatunk a sikerről, nem szólva arról, ha a pallók derékszögű elfordulásainál sokáig szöszmötölünk. Ráadásul valahányszor meghúzzuk a kart, újra és újra végig kell néznünk, amint a platformok szép lassan felemelkednek. Persze az élelmes játékos hamar felfedezheti, miért is van ez így: ha nem vennék el az irányítást tőlünk, még talán idejekorán felugranánk a kiemelkedő palló-útvonal végére, s játszi könnyedséggel intéznénk el a „bonyolult" feladatot. Ám akármennyire is „furmányosak" voltak az alkotók, az élelmes játékoson azért így se fognak ki: arról ugyanis megfeledkeztek, hogy a pallók visszaereszkedésekor is elvegyék az irányítást...

A pályatervezők fenti trükkje tehát kijátszható, de ettől függetlenül hangot kell adnom a nemtetszésemnek a hasonlóan kiábrándító elemek miatt, amelyek szemlátomást csak arra szolgálnak, hogy kerülőútra kényszerítsék a játékost. Hogy néhány példát említsek: milyen hülyeség már az, hogy nem lehet egy vasrácson átlőni. Van például egy lelakatolt vaskapu, de arról csak belülről lehet leverni a lakatot... Vagy miért van a mulató emeletén törhetetlen üveg, amikor lent nyugodtan vandálkodhatunk? S miért van az, hogy bizonyos platformokra fel lehet mászni, másokra meg nem?

Szó se róla, ugyanakkor azt dicséretként mondhatjuk el, hogy mindenhol igyekeznek a helyes útra felhívni a játékos figyelmét. Ha egy olyan résbe kapaszkodva kell másznunk, amit alig lehet észrevenni


Révbe értem – mutatja a mackó is


Talán távolabb kellet volna húzódni


Á, pont erre van szükségem!

a sötétben, akkor ott általában elhelyeztek valami bónusz cuccot, hogy mindenképp megpróbáljunk átugrani oda. Azok a beját-szások pedig még inkább segítenek, amik a kapcsolók működtetésekor láthatóak. Valamennyiszer megnyitunk egy ajtót (általában a kapcsoló persze teljesen máshol van), annak a hollétét gondosan megmutatja a kamera: szépen eltávolít a járatról, s igyekszik megmutatni a környező terep jellegzetességeit. Főleg ha már jártunk arra, biztosan tudjuk, hol kell keresgélnünk.

Minden egyes pályán térkép is felvehető, de erről sajnos kevésbé tudok pozitívan szólni. Rajtuk ugyanis nincs jelölve az irány, amerre nézünk, plusz a térkép eléggé „el van dugva" a tárgylistánkon, ezért az előhozása igencsak körülményes. Ráadásul miután megtudtuk, hol vagyunk, még egy iránytű sincs a kezünkben biztos támpontnak, így a tereptárgyakhoz viszonyítva kell kitalálnunk az égtájak irányát. Jobbára csak akkor veszzük a térképeknek hasznát, amikor már kívülről tudunk egy pályát, és azt keressük, vajon hol nem vettünk észre egy elágazást. Mert mint utaltam rá: ilyen előfordulhat, s a figyelmetlenségeken bizony kellemetlenül el lehet akadni.

Exkluzív PS2-játék?

A kulcsin boncolgatását talán kezdjük a pozitívumokkal. Michael robosztus figurája elég brutálisan néz ki, csontvázharcos Shadow Manként pedig még inkább: éjszaka a maszk most sokkal jobban világít a mellén, mint korábban. Át lehet látni a bordái közt, ezért minden irányba árasztja a fényt, s ez nemcsak egy jól sikerült grafikai effektus, hiszen a sötétben nagyon is sokat segít. A többi karakter – legyen szó démonokról vagy hősünk barátairól – is mind nagyon pofás, ámbár a kidolgozásukban csak akkor van alkalmunk gyönyörködni, amikor a közjátékoknál (melyek a játék saját engine-jét használják) közelebbi képet kapunk róluk. A párbeszédek elég sablonosak, de a gesztusok és a mozgások kifejezőek – és a szinkron is ott van a szeren. Ami a helyszíneket illeti, az első rész kedvelőinek kellemes meglepetés lehet, hogy Lousianaba szinte már hazatérünk. Frankón ismerős lehet a terep: nemcsak Nettie templomа néz ki ugyanúgy, mint legutóbb, hanem még a környék is hasonló – megvan a mocsárba félig süppedt bárka, a barlang, ahol anno a kapaszkodást kellett megtanulni (tulajdonképpen most is), a harapós krokodilok, és így tovább. Kár, hogy ettől eltekintve az állítólag kifejezetten a PS2-höz optimalizált engine-től nem igazán lehetünk elragadtatva. Nem tobzódnak a tereptárgyak, mindenütt túlzottan letisztult, egyenes (poligonos) formák köszönnek vissza, s egy-egy jól sikerült víztükör, vagy a viharos, dübörgő időjárás csak valamelyest tudja feldobni a hangulatot. Ha hangulatról beszélünk, akkor azt sokkal inkább a háttérben, diszkréten szóló zenék fokozzák kicsit... De hogy folytassam a kritikus hangnemet: vajon miért nem maradnak ott sehol a golyónyomok? Bár ne legyünk igazságtalanok: azt el kell ismerni, hogy sok mindent megjegyez a játék. Nemcsak azt, hogy melyik lakatot vertük már le, s melyik ajtót nyitottuk már ki, hanem például ha betörünk egy üveget, akkor többé nem jelenik meg újra – mint ahogy az ellenfelek sem termelődnek újra soha. (Egyedül a ládák és az agyagedények jelennek meg időről időre, ami azonban teljesen logikus, hiszen jórészt csak ezekből lehet lőszert és varázserőt felszedni.) A játék eme jellemzőjének köszönheti, hogy sokkal, de sokkal könnyebb, mint elődje. Ebben az epizódban most olyannyira nincs halál, hogy mindig mindent ugyanott folytathatunk, ahol abbahagytuk, beleértve még a főgonoszok leküzdését is. Következésképpen kicsit unalmasabb is: emlékszem, az első részben mennyit kísérletezgettem, s teljesen leizzadtam, míg végül több percig tartó ádáz küzdelem után ki tudtam nyírni Légiót, itt meg a legcsekélyebb izgalmat sem jelentette egyik főkutya se, hiszen ha el is patkoltam egyszer-kétszer, tudtam, hogy az ellenség már nem bírja sokáig. Csak türelem kérdése, és előbb-utóbb mindenki beadja a kulcsot. Az alkotók 30 óra játékidőt jósolnak a játékhoz, de a gyakorlati tapasztalat azt mutatja, hogy ez a szám egészen pontosan megfelezhető – ami mondjuk így sem kevés. Érdekes játék a 2econd Coming, akinek az első Shadow Man tetszett, annak talán ez is be fog jönni, de összehasonlítva a konkurenciával egy eléggé felejthető darab. Valamivel nagyobbak az általános elvárások minden téren egy PS2-játékkal szemben, mert ezt – ha nem is teljesen ugyanilyen grafikával – tulajdonképpen N64-en is kiadhatták volna.

V.Z.
vzoli@vogel.hu


Bújócska a ládák közt: ipiapacs jövök!


Egyesek itt kóstolgatnak engem


Nagyon égő, hogy pont most kell összeesnem


Hé barátom, mióta nem vágtál körmöt?

POZITÍVUM

- Hangulatos helyszínek
- Mindig világos, mi a következő lépés
- Remek fegyverek és varázslatok

NEGATÍVUM

- Az irányítás förtelmes
- Néhány idegesítő csapda
- Egészébe véve túl könnyű a játék

BARÁTOK KÖZT

Ico	01/12	92%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	02/02	84%
Shadow Man 2econd Coming		

GRAFIKA 73 %
HANG 83 %
ÉRTÉK 80%

1 játékos ■ PAL ■ www.acclaim.com

FATAL FRAME

A FELVÉTEL SZELLEMKÉPES LETT

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ** TECMO **FEJLESZTŐ** TECMO **MEGJELENÉS** 2002.03.06. NTSC



■ Fura dolgokat mutat ez a tükör

Ha egy játékkiadó mostanság a „túlélő horror" műfajban akar próbálkozni, akkor egyértelmű, hogy valami olyasmi dologgal rukkol elő, mint az Alone in the Dark, illetve a Resident Evil. Elvégre mi lehet félelmetesebb, mint egy kihalt kastélyban egyedül bolyongani, ahol démonok vagy zombik leselkednek ránk. Szó se róla, hébe-hóba akad egy-egy kísérlet a műfaj felfrissítésére: ilyen volt például az Illbleed, ahol nem annyira zombik, mint inkább szellemek ijesztgettek minket, de tegyük hozzá, elég nevetséges módon – következésképp kábé annyira volt rémisztő, mint az elvarázsolt kastély a vidám parkban. Kicsit tartani lehetett tőle, hogy most a Fatal Frame is hasonló sorsra jut, hiszen ez is egy olyan oldalhajtása a horror játékoknak, ahol gonosz szellemek kapták a főszerepet. Az érdeklődőket azonban rögtön megnyugtathatom: a Himuro villa sötét szobáiban senki sem fogja magát jól érezni. Aki szorongásra vágyik, az aligha találhat magának a Fatal Frame-nél jobb játékot. Az egész eleve azzal indul, hogy a történet valós eseményeken alapul. Hogy ebből mennyi igaz, arra van egy tippünk, de kétségtelen tény, hogy könnyebben beleéli magát az ember, mint bármilyen Resident Evil-klón sztorijába. (Főleg azok, akik még hisznek is a szellemek létezésében.)

Az alapszituáció klasszikus: egyedül vagyunk egy töksötét, elhagyatott kastélyban, ahol a helybéliek szerint kísértetek laknak. Hogy miként is kerülünk oda, az egy hosszabb történet. A néhai Himuro család otthona már évtizedek óta kétes hírnek örvend: többször találtak a környéken megcsonkított, fej és végtagok nélküli torzókat, valamint sok ember eltűnését hozták kapcsolatba a villával. Junsei Takamine-t, aki a regényeiben előszeretettel foglalkozik okkult dolgokkal, pont ezek az események csalják oda: ő és két munkatársa azért utazik a helyszínre, hogy anyagot gyűjtsenek egy új regényhez. A könyv azonban sosem készül el, ugyanis a csapat nyomtalanul eltűnik. Az ő keresésükre indul Takamine egy rajongója, Mafuyu Hinasaki, akinek azonban nem sokkal később szintén nyoma vész. Ezek után jó esély van rá, hogy Miku Hinasaki szintén az eltűntek számát gyarapítsa – feltéve, hogy nem vigyázunk eléggé a leányzóra, hiszen az ő szerepét kapjuk meg. Noha Miku csupán a bátyját szeretné megtalálni, ki kell derítenie, mi folyik a kastélyban, s ez nem megy anélkül, hogy össze ne találkozna a háziakkal – azaz néhány kísértettel.

Márpedig nem éppen barátságos szellemek lakják a házat. S hogy mit tehet egy ilyen helyzetben egy védtelen lány? Nos ez a legérdekesebb rész: Mikuék édesanyjának az antik fényképezőgépe a megoldás, ami egy varázslatos eszköz. Még Mafuyu vitte magával, de szerencsére „elhagyta" az egyik folyosón, ezért azt hősnőnk megtalálja. Az indiánok szerint akit lefotóznak, annak elrabolják a lelkét, és úgy tűnik, ebben van valami ráció: a ránk támadó szellemektől úgy tudunk megszabadulni, ha foglyul ejtjük őket a filmeken. Amikor fényképezünk, magunk nézhetünk bele a masina „nézőkéjébe", s amennyiben a szellem a célkör közepén helyezkedik el, akkor ún. misztikus erőt szippanthatunk el tőle. Ha pontosan sikerül a gépet a célon tartanunk, a kör időnként felizzik: ez jelzi azt a pillanatot, amikor a legtöbb sérülést okozhatjuk a kísértetnek. Exponálva azután rögtön láthatjuk, amint a gép magába szívja az energiát. A támadás hatékonysága attól is függ, hogy épp milyen film van a gépben – a fényképező tehát maximálisan úgy működik, mint egy fegyver. Ezt a fegyvert ráadásul nem csak „tárazni" lehet, de még fel is turbózhatjuk. A szellemek elkapásáért kapott pontjaink (illetve az ún. lélekkövek) segítségével fejleszthetjük a fényképész tudományunkat, azaz növelhetjük a gép hatékonyságát, vagy kiegészítő funkciókkal is felruházhatjuk. Mintegy másodlagos fegyverként például megbéníthatjuk a szellemet, vagy célkövetést is aktiválhatunk. No persze utóbbi lehetőségek elég drágák: addig jópár művészi fotót kell elkészítenünk, és számos rejtélyre kell fényt derítenünk.

Az első érdekesebb megmérettetés egy olyan kísértet megjelenéséből adódik, ami egy paravánnak nekimenve eltűnik. Megvizsgálva a paravánt egy női alak bukkan elő, aki úgy tűnik, segíteni akar, s rámutat először a fényképezőgépre, majd a paravánra. Ebből mindenki tudhatja, mi a teendő, de mellesleg hősnőnk is felveti az ötletet: mi lenne, ha készítene egy fotót. Ezek után a fotón érdekes módon nem látszik a paraván, csak egy ajtó, és lássunk csodát: elhúzva a válaszfalat ott van az ajtó. Ezzel a kis incidenssel értékes tapasztalattal gazdagodunk: ahol hősnőnk szíve jobban ver (ezt a Dual Shock érzékelteti) és halványkék fény gyullad ki a képernyő sarkában, az jelzés arra, hogy ott valami olyasmi van, amit szabad szemmel nem látni. Például lefotózunk egy ajtót, aminek a felnyitását egy talizmán akadályozza meg. A varázslatos fotó nem az ajtót mutatja, hanem egy teljesen más helyiséget, amire nem sokkal később rá is



■ Hát te meg ki vagy?



■ Úgy érzem, mintha valaki figyelne



■ Kicsit álmosnak tűnik ez a kísértet



■ Mérges tekintet a szekrény tetején

■ Lám, minden szinten akad egy lakó



■ Csak nem Marilyn Manson koncert lesz?

bukkanunk. (De az is lehet, hogy már látjuk a helyet, s visszafelé kell mennünk.) Ott megint csak jelez a hatodik érzékünk, s a megfelelő helyen elkattintva egy képet nyomban elporlad az ajtót lezáró talizmán. Hogy ne pazaroljuk el filmet, a fényképezésnél is látszódik az a bizonyos kék lámpa, tehát úgy kell forgolódnunk, hogy az a legfényesebben világítson – de a fényképezőn keresztül kis örvénylés is látható a szükséges helyeken. Bizony nem árt spórolni az alapanyaggal, mert ha netán teljesen kifogy a „muníció", akkor csak menekülni lehet a szellemek elől. Mégpedig jó távolra, mert a falakon gyakran átsuhannak a gonosz lelkek.

A fentiek ellenére aki nagyon jó fotósnak tartja magát, az megpróbálhatja a játékban fellelhető összes szellemet lencsevégre kapni. A feladat nem egyszerű, lévén nemcsak olyan kísértetek vannak, amelyek ártó szándékkal közelednek, hanem olyan bolyongó lelkek is, akik ugyanúgy viselkednek, mintha csak élnének: jönnek-mennek, tesznek-vesznek. Az ilyenek mindig csak egy pillanatra tűnnek fel, s azon kívül, hogy a frászt hozzák az emberre, gyakran mintegy utat mutatnak, hogy hol kell Mikunak kutakodnia.

Maga a nyomozás a Fatal Frame-ben is a szokásos („residentes") mederben zajlik, vagyis odamegyünk a szekrényekhez vagy a fiókokhoz, lenyomjuk az X-et, mire kiíródik, van-e ott valami érdekes. Számos cetlit, feljegyzést szedhetünk össze, melyek egy része bizonyos fejtörőkhöz nyújt segítséget (például megoldást bizonyos számzárakhoz), míg mások a teljes történet megismeréséhez elengedhetetlenek. Többek között találunk újságkivágásokat, melyek holttestek felbukkanásáról, gyerekek eltűnéséről számolnak be, avagy magunkhoz vehetünk egy diktafont, majd ahhoz kazettákat, amelyekre Mr. Takamine mondta rá, miket tapasztalt a villában és a környékén. A műfaj elvárásainak megfelelően a szalagok és a feljegyzések egyre érdekesebb titkokat fednek fel – de csak szép sorjában. Az infokkal kapcsolatban mondjuk az egy kicsit kellemetlen, hogy a japán helyszín miatt gondot okozhatnak a japán írásjelek, illetve azok magyarázatai. Néha így kénytelenek vagyunk papírt és ceruzát elővenni... Az állásmentés megint csak fényképezés útján történik: a mentési pontokon régi fényképezőgépekkel magunkról készíthetünk fotót.

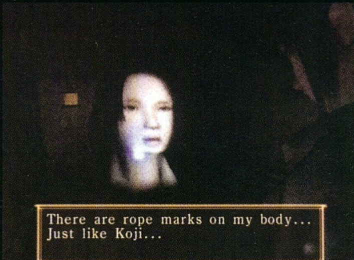
Bár a kiadás előtt több internetes oldalon is a Silent Hill 2-höz hasonlították a Fatal Frame képi világát, jómagam már csak azzal is elégedett lettem volna, ha ennek a hírnek a fele igaz. Nagyon kellemes meglepetésként ért, hogy valóban ugyanolyan nyomasztó, sötét hangulatot áraszt a grafika. A lepusztult házban nagyon hatásosan vannak összeválogatva a kameranézetek, melyek mindegyike dinamikusan követi egy darabig a hősnőt: gerendák úsznak át az előtérben, netán himbálózó kötelek lógnak a képbe. Mindeközben az egyetlen fényforrást a zseblámpa jelenti, ami pedig – akár a Silent Hill 2-ben – igen tetszetős árnyékhatásokat eredményez: ahogy elhaladunk a tárgyak mellet, sötét körvonalak futnak végig a falakon, s kitágult pupillákkal figyelhetünk, vajon melyik zugból fog előlépni egy szellem, s néha még a saját tükörképünktől is megijedünk. Az időnként alkalmazott „szemcsés" effektus is ismerős lehet, ami szintén valószerűvé teszi a látványt: mintha csak nem lenne elég a fényerő a képzeletbeli kamerához. Szép megoldás továbbá, hogy a játék teljesen szintelen, fekete-fehér képi világgal indít, ezzel különítve el a prológust, amelyben Mafuyut irányíthatjuk egészen az eltűnése előtti pillanatig.

Ami a legcsodálatosabb, hogy még sokadik alkalommal is sikerül a történetnek meglepnie és sokkolnia a játékost. Noha maguk a kulcskeresős feladatok bizonyos mértékben egyformák, ezeket olyan helyzetek közé ágyazták, hogy sosem unatkozunk. A közjátékok némelyike egyszerűen zseniális: nyikorog a padló, hősünknek elakad lélegzete – mintha csak egy profi filmrendező készítette volna a felvételeket. Amikor nincs semmi izgalmas a képernyőn, még akkor sem hagynak minket nyugton, mert a zenék és a hanghatások már önmagukban is borzolják az idegeinket. A sztori pedig garantáltan olyan, hogy nem nyugszunk, amíg nem értünk a végére. Mik azok a kötelek, amelyekről a szellemek egyfolytában beszélnek? Ki az a fehér kimonós nő, akinek az arcát nem látni a szemébe lógó hajától, s aki szemlátomást központi szerepet játszik az eseményekben? Csupa érdekes talány, amelyekre szeretnénk a válaszokat tudni. Az már más kérdés, hogy ha egyszer megkapjuk a válaszokat, akkor többé nem fogunk neki újra a Fatal Frame-nek. A játék tulajdonképpen nem különösebben nehéz, szóval nem ez az a kaland, amivel heteket lehet eltölteni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Érdekes testalkatú szellem



■ Kötelességemnek érzem ezt a kötélügyet



■ Miku már igazán tudhatná: egy horrorban mindig hátulról támadnak

■ POZITÍVUM

- Lehangoló, horrorba illő helyszínek
- Ötletesen megoldott „küzdelem"
- Kitűnően megrendezett intermezzók

■ NEGATÍVUM

- Túl rövid a sztori
- Nagyon a szánkba rágják a megoldásokat
- Időnként sokat kell visszamászkálni

■ BARÁTOK KÖZT

Silent Hill 2	02/01	90%
Fatal Frame		
Resident Evil Code: Veronica X	01/12	86%

GRAFIKA	92 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	88 %

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.fatalframegame.com

WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS

NAGY ZÚZÁS KIS-KÍNÁBAN

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ BUNKASHA MEGJELENÉS 2002.03.14. PAL





A fal adja a másikat



Kicsi kocsi újra repül

Elég meglepő dolog, ha egy újonnan alakult fejlesztőcsapat első játéka nagy sikereket ér el. Még ritkább, ha a fejlesztőknek semmilyen múltja sincs a játékiparban, ha az élet teljesen eltérő oldaláról érkeztek. A Wreckless (a japán cím: DOUBLE Steal) esetében mégis ez az igazság, a Bunkasha ugyanis egy nagy japán pornólapkiadó, a játékuk, amelyet hirtelen felindulásból kezdtek készíteni már több mint 200.000 példányban ment el Amerikában. Olvastam egy interjút a készítőkkel, ahol megkérdezték tőlük, hogy miért éppen ilyen játékot csináltak, mire a válasz az volt, hogy a főprogramozójuk szereti a kocsikat... Mázli, hogy nem az avantgárd festészetért rajong, mert akkor most szegényebbek lennénk egy jó játékkal.

A Wrecklesst elég nehéz bekategorizálni, van benne egy jó adag Driver, Runabout és Crazy Taxi, sokan pedig egyenesen egy új kategóriát találtak ki neki, az „autós platformjátékot". A Wrecklessban is azokat a sötét vágyainkat élhetjük ki, amiktől már a Driverben is megpróbálhattunk megszabadulni. Itt is átvághatunk a városon, szemben a forgalommal, vagy beronthatunk kétszázzal egy plázába (Persze, tudjátok: ez veszélyes, ne próbáljátok ki apa kocsijával! ne menjetek át a pirosban! a fű az rossz, érteeem?). Ezúttal nem amerikai városokban próbálhatunk szerencsét, hanem Hong-Kongban, aminek egy részét akkurátusan lemodellezték (legalábbis a főbb útvonalakat). A helyszín egyébként elég nagy lett, teljes gázzal is eltart egy ideig, amíg átrepesztünk a másik végére (a kifelé vezető sztrádákra felhajthatunk, viszont egy idő múlva visszafordít minket a játék, szóval nem mehetünk át Pekingbe), ráadásul változatos is. Nem tenném tűzbe a kezem ezért, de én úgy láttam, hogy a házak mind-mind eltérőek, nem nagyon vannak ismétlődő textúrák.

A játék grafikája aztán tényleg nem mindennapi lett! Kezdjük az autókkal, amelyekből összesen 14 van. Ezek mindegyike elképesztő részletességgel van kialakítva, a kerekek nem szögletesek (egyáltalán nem!), a sofőrök és utasok a kanyarnak megfelelően dülöngélnek és kapaszkodnak, és még olyan dolgokra is odafigyeltek, mint az alváz (a hatalmas dzsip felfüggesztésén még a rozsdafoltokat is megtalálhatjuk). A kocsikon valós időben tükröződik a táj, valamint az összes fény – egész egyszerűen lélegzetelállító, amikor egy éjjeli pályán behajtunk a bevásárlóutcába, és a neonreklámok százai mind visszatükröződnek a kocsin! (Ráadásul, ha az autónk kasztnija sérült, behorpadt, akkor ennek megfelelően változik a tükröződés is.) A város is nagyon szép lett, és majdnem mindenhová bemehetünk: az egyik küldetésben még egy felhőkarcolóra is felkapaszkodhatunk, de nem lesz biztonságban tőlünk a helyi buddhista templom, valamint egy titkos űrállomás sem. Nem csak eljuthatunk ezekre a helyekre, de jelentős károkat is okozhatunk bennük (a templom oszlopait elsodorhatjuk, felborogathatjuk a padokat, lebonthatjuk az építkezések állványzatát). Szóval retteghet az egész város, leszámítva az embereket, ők ugyanis az utolsó pillanatban mindig elugrálnak elölünk (az Activision csak úgy vállalta el a játék kiadását, hogy ha az emberek elgázolását kiveszik belőle). A városban szabályosan közlekedők hamar megtanulják, hogy kikerüljenek minket, ha ezerrel jövünk, akkor óvatosan lehúzódnak a külső sávba (na persze, ha éppen ott akartunk előzni, akkor ezzel nem jártak valami jól). A játékmenet – és a gyors képfrissítés – érdekében a ronccsá zúzott mazsolák néhány másodpercen belül eltűnnek az útról, továbbá a készítők szerint az is a játékmenet folyamatossága érdekében integrált „fícsör", hogy a lámpaoszlopokon és a fákon ütközés nélkül átmehetünk. A játék egyébként elképesztő mennyiségű poligont használ: a nagyobb tereken (például



A landolási technikámon még csiszolni kéne



Fiatalember, nem hallott még maga a jobbkéz-szabályról?!



Hatan egy ellen – még mindig van egy kis előnyöm



Na, így már nincs melegem...

a már említett templom előtt, a buszvégállomáson) akár száz autó is lehet a látóterünkben, mégsem lassul le a program. Egyébként érdekes jellemzője a Wrecklessnek, hogy véletlenszerű időközönként elhomályosodik a kép, mintha az aszfalt irgalmatlanul meleg lenne (a Gran Turismo 3 ismétléseiben láthattunk ilyet). Ez az effekt eleinte elég zavaró lehet – Vári Zolinak például nem jött be – de igen látványos, és sok vizet egyébként sem zavar. Csakúgy, mint a legtöbb Xbox-játékban, a víz ebben a programban is igen jól néz ki, a kikötő környékén flangálva csodás látványban lesz részünk: például egy díszesen kivilágított luxusjacht úszik el a vízen, és minden lámpája megcsillan a szelíden hullámzó tengeren... pazar! Szintén itt említendő meg a visszajátszás minősége, ami néha szinte tökéletes film-minőségű, teljesen realisztikus (persze nem mindig, de legalább néha). Ahogy haladunk előre a játékban, úgy tudunk megnyitni különböző szűrőket a visszajátszáshoz. Ezek például cel-shadinget tesznek a képre, vagy éppen negatívban mutatják a színeket, de olyan is van, amikor a játéktér fekete-fehér, csak a mi autónk színes.

A játékban összesen húsz küldetéshez lesz szerencsénk, melyek két történetet alkotnak. Egyik oldalról egy Madoka, illetve egy Mei nevű randőrlány-párost kell irányítanunk, míg a másikról Hot és Changot, két újonc ügynököt alakítunk. Mindkét sztori a yakuzák, a japán maffia nyomai után vezet, és egy Takagi nevű főnököt kell elkapnunk. A Wreckless nem túl komoly a történet szempontjából, amiről talán elég lesz annyit mondani, hogy a hangulattal a nyolcvanas évek hongkongi akciófilmjeit próbálták meg másolni. Jobb-rosszabb poénok várnak ránk az átvezető jelenetekben, és az is igen jellemző, hogy a kétballábas ügynökök a játék végén egy induló űrhajóban rekednek...

A játék küldetései elég sokfélék lettek, a lehető legegyszerűbbtől (törd rommá a városban rohangáló öt yakuza-kocsit) az elég bonyolultakig terjed – egyszer például egy csatornarendszerben kell navigálnunk, ugratnunk, lifteznünk; itt jön ki legjobban a platformjátékokhoz való hasonlóság. Ezek mellett részünk lesz egy versenyben, szállítanunk kell majd vért (itt az lesz a lényeg, hogy elkerüljük az ütközéseket), és egyszer egy irdatlan méretű autót is fel kell robbantanunk. Lesz, amikor napernyőket, vagy éppen dim sum standokat kell felborogatnunk (akármi legyen is az a dim sum!), és lesz, amikor egy helikopterből dobált csomagokat kell felkapnunk. Igen poén az a küldetés is, amikor egy felhőkarcoló tetején kergetőzünk Takagival, és meg kell próbálnunk lelökni őt a földre. Először mindkét oldalon egy küldetésünk van, majd miután azt teljesítettük, kapunk három újat, melyeken tetszőleges sorrendben mehetünk végig. Ha ezek is megvoltak, akkor jön még három küldetés, melyek után megkapjuk az „utolsót”. Ha ezzel is végeztünk, akkor jön még két mókás bónuszpálya (az egyikben például tankkal kell a stégről lelövöldözni a gonoszokat). Minden küldetés időre megy, de legtöbbször az időlimitet kitolhatjuk a yakuzák megsemmisítésével.

A missziókkal a legnagyobb baj az, hogy néhányat első alkalommal is teljesíthetünk, míg párhoz viszont több órás próbálkozás szükséges. Ilyenkor a játék elég idegesítővé válik, elvégre nem sokan szeretnek tucatszor is belevágni ugyanabba a feladatba. Szerencsére ez csak a kisebbik rész, a legtöbb feladat igen élvezetes, mégpedig azért, mert nagyon bejön az az érzés, hogy mindenféle óvatosság nélkül száguldunk egy autókkal zsúfolt nagyvárosban. Amikor üldözünk valakit, nagyon poén dolog kerülgetni a forgalmat, és a térképen olyan útvonalat kitalálni, amin elévághatunk.

Technikailag a játék csillagos ötöst érdemel, ha valaki tudni akarja, hogy mit tud az Xbox, ez lenne az egyik játék, amit meg kell néznie. Azonban a Wreckless távolról sem tökéletes, legnagyobb hibája, hogy ha egyszer végigjátszottuk, utána már nem sokat mutat a program. Kipróbáljuk a bónusz kocsikat, elszórakozunk a megnyerhető tankkal, aztán kész. Hasonlóan a Max Payne-hez, itt sincs többjátékos-mód, pedig annak igencsak örültünk volna (akár kooperatív, akár egymás elleni formában). Sajnos még azt sem oldották meg, hogy időkorlát nélkül flangálhassunk a városban, csak és kizárólag az egyes küldetéseket indíthatjuk el, maximum nem foglalkozunk a céllal. Egyszer azonban megéri végigvinni, hiszen ez is eltart 6-8 óráig. A második rész azonban már készül, és ezekkel a problémákkal a fejlesztők is tisztában vannak – az engine-en már csak csinosítgatni kell, az elkövetkezendő egy évben bőven lesz idejük a szavatosság meghosszabbításán dolgozni.

Grath
grath@mail.datanet.hu



Az ott jobbra egy dim sum stand



A rend őre éberen figyel a rendbontókra



Hölgyem, arrébb állna?! Sietek!

POZITÍVUM

- Elképesztően néz ki
- Nagyszerű fizika

NEGATÍVUM

- Nincs multiplayer-mód
- Nem lehet szabadon kóborolni a városban

BARÁTOK KÖZT

Wreckless		
Driver 2	00/01	85%

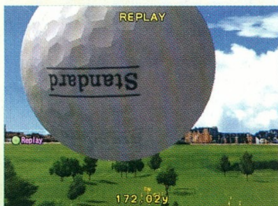
GRAFIKA	95 %
HANG	74 %
ÉRTÉK	86%

1 játékos ■ NTSC ■ www.gowreckless.com

HOT SHOTS GOLF 3

MEGLEPŐEN ÜTŐS KIS DARAB

TÍPUS SPORT KIADÓ SCEA FEJLESZTŐ CLAP HANZ MEGJELENÉS 2002.03.13. NTSC



Így néz ki egy golflabda igazolványképe

Komálom a golfot. Ennek több oka is van: 1. Nem kell benne futni – még virtuálisan sem. 2. Sportolás közben nyugodtan szopogathatunk valamilyen jófajta whiskey-t – akár a valóságban, a gyepen, akár a TV képernyője előtt is. 3. Ráérősen és öregurasan lehet művelni, sem az idő, sem az ellenfelek nem hajtanak minket. 4. A különféle lyukakba való beletalálás általában nagy örömmel tölti el az emberfiát – és nincs ez másképp a golf esetében sem. Ha egy golfprogram ilyesfajta érzéseket kelt bennünk, akkor tulajdonképpen már el is érte a célját – ami valójában az, hogy kellemes kikapcsolódást biztosítson. A Hot Shots Golf 3 meglepő módon a második rész folytatása (ugyanazok a fejlesztők is), és (majd egyszer...) Európában is meg fog jelenni, igaz, itt már Everybody's Golf 3 néven. Így azért már többeknek ismerős lehet, lévén az első rész még PlayStationre jött ki 1998-ban (Everybody's Golf), míg a második rész (Hot Shots Golf 2) szintén PS-re, de már csak az USA-ban, két évvel ezelőtt. A maga idején a két elöd szép sikereket aratott, ügyesen ötvözték a komoly, úrias sportágat a könnyed, humoros hangvétellel. Az alapkoncepció a legújabb, immáron a PS2-re készült adaptációban sem változott meg.

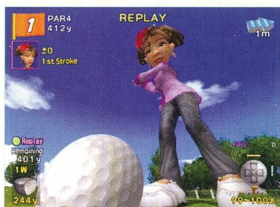


A golf szabályai roppant egyszerűek: kapunk ugye egy labdát, amit be kell juttatnunk a lyukba – méghozzá minél kevesebb ütésből. Minden egyes lyuknál előre meg van adva, hogy minimálisan hány ütésből kell(ene) célba juttatnunk a labdát, amennyiben ez nem sikerül, büntetőpontokat kapunk, méghozzá annyit, ahány ütéssel túlléptük az adott lyuknál megadott értéket. Ellenben, ha kevesebb ütésből sikerül elvégeznünk a feladatot, a mínuszpontokat ér. Minden pályán van bizonyos számú (általában 18) lyuk, az egyes szakaszokon elért pontszámok (+/-) összegződnek – ebből adódik a végeredmény, ahol is értelemszerűen az nyer, akinek a legkevesebb (vagy akár negatív tartományba átcsúszó) pontja van.

A szabályok ugyan egyszerűek, de a kivitelezés annál bonyolultabb. Mivel a golf a való életben a milliomosok (de legalábbis a gazdagok) sportja, ezért élőben sajnos még nem volt lehetőségem kipróbálni, de nem lehet egyszerű úgy eltalálni azt a kicsiny labdát, hogy az tényleg oda menjen, ahova szeretnénk. Ezt rögtön át is ültethetjük a játékok világába: Ha egy golfprogram kezelése túlbonyolított, a kutya nem fog vele játszani. Szerencsére a HSG3 esetében erről szó sincs! A kezelés pofonegyszerű, a training módban kb. 5 perc alatt belejövünk. A kamerakezelésen kívül mindössze az iránybillentyűkre és egyetlen gombra (!) van szükségünk az irányításhoz (amit természetesen a megfelelő időben kell megnyomni) – mondhatni tökéletes. Kissé más tészta az ütők kiválasztása, de a program ebben is segít, ugyanis alapból a legmegfelelőbbnek tűnő ütőfajtát kínálja fel nekünk (ezek általában az ütéstávolságban térnek el egymástól). Élelmesebbek és tapasztaltabbak persze trükközhetnek egy kicsit, ugyanis okos ember gondolkozik, mielőtt cselekszik. Például jó alaposan átnézi a pályát, hol vannak zavaró tereptárgyak (sziklák, fák, víz, avagy a szándékosan kialakított homokcsapdák), és kialakítja a legmegfelelőbb útvonalat, amellyel eljuthat a lyukhoz – a golfban ugyanis megdőlni látszik az a tézis, hogy két pont közt a legrövidebb út az egyenes (egész pontosan legrövidebbnek még nevezhetjük, de a legjárhatóbbnak semmiképpen sem). Figyelnünk kell természetesen az aktuális szélirányra és erősségre is, ennek megfelelően üssük meg a labdát. Amennyiben elérünk a lyuk közelébe (szaknyelven „on the green"-vagyunk), már pusztán egy gurításra van szükségünk, hogy célhoz érjünk. Ezt egy különleges ütőfajtával tehetjük meg,



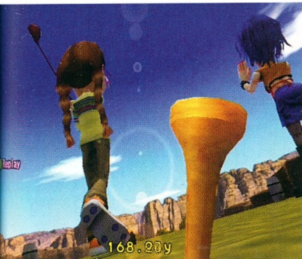
A helyszín bár nem Yucatán, de van neki több lyuka tán



Én most téged nagyon megütlek!

melynek a kezelése még egyszerűbb, mint a távoli ütések esetében – pusztán a terepviszonyokra kell figyelemmel lennünk, ugyanis a huncut pályamunkások (talán nem véletlenül), nemegyszer picit hepehupásra alakították ki ezeket a pályarészeket. Ebben úgy segít a program, hogy egy virtuális négyzethálót feszít a talajra, amelyen könnyen észrevehetők a domborzatbéli eltérések. Úgy kell tehát kitrükköznünk a gurítás irányát és erejét, hogy lehetőleg egyből a lyukba, vagy hozzá minél közelebb álljon meg a labda. Boogie-nak nevezik azt, amikor a kelleténél több ütéssel juttattuk célba a labdát, par abban az esetben, ha pont a határértéket értük el, birdie esetén egy próbálkozással kevesebb kellett a teljesítéshez. Egyszer sikerült eagle-t is elérnem, ekkor a megadott számnál már két suhintással voltam jobb. Ez után jön az albatros – na, ez viszont az az eset, amit túl sűrűn biztosan nem fogunk látni (-3), és a szintén ritka hole in one – ebben az esetben a kezdő ütésből lyukba ütjük a labdát (értelemszerűen ez csak ott fordulhat elő, ahol egy ütésből el is érhetjük a lyukat). Érdemes még megemlíteni a chip in-ütést, ez azt jelenti, hogy gurítás nélkül, direkt módon ütöttük be a labdát.

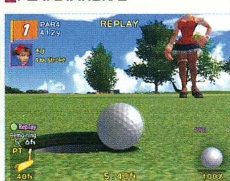
A gyorstalpaló golftanfolyam után térjünk rá a program értékelésére. Kezdjük mindjárt a grafikával, ami meglehetősen érdekes. Egyfelől ugyanis kiváló, mert a pályák gyönyörűek, a táj csodaszép. Minden pálya merőben eltérő környezetben van elhelyezve: van klasszikus angol pálya, de a hegységtől a tengerparton át a kanyonig (nekem speciel ez tetszett a legjobban) minden megtalálható – összesen öt nagy területen játszhatunk, mindegyiken 18 lyukkal (plusz egy rövid



Annyira nem Grand ez a Canyon, hogy ne üssük ki belőle a labdát



Ehhez a gurításhoz minden tudásomat össze kell szednem...

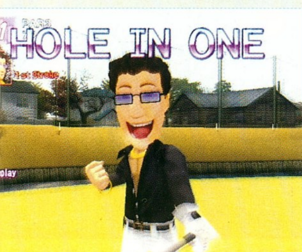


Ha itt megáll, felveszem a Reset Elek nevet



Mesés nyesés és egy vízesés

pálya, kilenc rövid (3 ütéses) szakasszal). A készítők sok apró részletre figyeltek, ezek közül kiemelném a vízeffekt megvalósítását (mind az álló-, illetve folyóvizek, vagy akár egy szép vízesés esetében), amely kifejezetten látványos – annak dacára, hogy ugye ebben a programban lehetőleg minél ritkábban szeretne az ember közelről találkozni ezzel a grafikai elemmel... A fák részletesek és sok poligonból állnak, a talaj textúrázása is szép a maga nemében. Minden helyszínen épületek, ösvények, hidak láthatók, méghozzá részletesen ábrázolva. Lévén a golf az életben nem tízperces menetekből áll, a napszakok változnak, ahogy haladunk előre a pályán, emellett az évszakok változtatásával az időjárás is ehhez igazodik: a tűző nap mellett eshet az eső, szállingózhat a hó. Egyszóval ebből a szempontból szó nem érheti a ház elejét. Illetve egy szempontból mégiscsak: Tournament módban a versenyek előtt kicsiny tűzijátékkal köszöntenek minket – nos, talán jobban jártunk volna, ha nem történik semmi, mert ennél még az új Linda-sorozat is látványosabb. A karakterek megvalósítása már érdekesebb: valósághű, komoly, digitalizált, motion capture-elt golfozók helyett leginkább talán egy képregény szereplőihez hasonló, rajzolt figurákkal találkozunk. Hogy ez mennyiben zavar valakit, azt nem tudom, lévén nem vagyok golf-megszállott – egyáltalán nem hiányzott, hogy nem Tiger Woods vagy Jack Nicklaus bohóckodik az ütővel. Az átlagjátékos szempontjából sokkal fontosabb, hogy milyen az animációjuk. Ez pedig nagyszerű – a programban összesen 15 irányítható karakter található (némelyik már ismerős lehet a régebbi ré-



Fantasztikus a lyukérzékem

szekből), mindegyik különböző, igen aprólékosan kidolgozott mozgáskultúrával rendelkezik. Ez nemcsak az ütésekre vonatkozik (ott is profi), hanem arra is, hogy hogyan viselkednek siker, illetve kudarc esetén – mindkét esetben egy jópofa és nem utolsósorban szép animáció a jutalmunk. Ütőhordozóink (akik a labdaszedő szerepét is ellátják) mozgatása is aranyos – egyébként belőlük is van vagy tíz, ám lényegi szerepet nem játszanak a játékban, pusztán a dekoráció szerepét látják el. A labda fizikája valósághű, minden talajtípuson úgy (és akkorát) pattan, ahogyan annak történnie kell, és a levegőben leírt íve is olyan, mintha egy golfközvetítés során látnánk a TV-ben.

Külön bekezdést szánok a nagyszerű kameraállásoknak. Már az is meggyőző, ahogyan a gép váltogatja őket, nem válik unalmassá egy hosszabb ütéssorozat alatt. Mindegyik másmás aspektusból mutatja a labdát, és szinte nem találtam olyat, amelyik ne lett volna roppant látványos. Ehhez jön az, hogy a játékban előrehaladva vásárolhatunk (illetve nyerhetünk) még plusz kameraállásokat, amelyek jelentősen kibővítik a repertoárt. Kétségkívül ez az egyik legjobban sikerült rész a játékban.

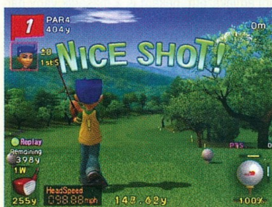
A zene a legklasszikusabb értelemben vett tingli-tangli: fülbemászó, ám kissé túlságosan is egyszerű dallamok csendülnek fel, melyek ide tökéletesen illenek – mondjuk egyik sem egy Metallica, de azért a Fásy Mulató lakásszerte híres előadóit lazán kenterbe verik. A hangok ellenben már jobbak lettek: az ütésnek olyan hangja van, amilyennek lennie kell, az ütőhordók elmondják, hogy milyen az idő, a szél susog, a gyér közönség tapsol, a madarak csiripelnek – szóval mintha csak egy zajmikrofont raktak volna a pálya mellé.

Szavatosság tekintetében vizsgázott legjobban a program. Kreál a memokártyán egy profilt, melyben minden addig elért (és természetesen elmentett) eredményünk statisztikája egy nagy, világosan átlátható táblázatba van sűrítve. A játékban pontokat kapunk minden egyes lejátszott verseny után (az elért teljesítménytől függően) – ezt a shopban elkölthetjük. A boltban haszontalan és hasznos dolgok egyaránt szerepelnek (különböző ütők (hat extra van összesen), lasztik (ezekből pedig nyolc), vagy meccsek közben kijátszható kártyák (pl. a gép üssön helyettünk), de ellenpólusként itt van például a csak a harmadik pályán, tavasszal játszva megjelenő lepke is (...no comment), vagy a menük alatt látható háttérképgyűjtemény). A szokásos egyéni gyakorlás és versenyek mellett játszhatunk egy gépi ellenféllel egymás elleni küzdelmet is – a legyőzött karakter ezután választhatóvá válik. Megjegyezném, hogy nem az adott karakterünk fejlődik, hanem gyakorlatilag mi magunk – egész pontosan inkább a lehetőségeink lesznek tágabbak. Egy adott bajnokságban győzedelmeskedve tapasztalati pontokat szerzünk, melyek egy idő után szintugrást eredményeznek, és ezáltal azt, hogy új pályák és bajnokságok nyílnak meg előttünk. Mindegyik szinten négy viadalon indulhatunk, és hét szint van – ebből következik, hogy összességében 28 bajnokságban kell megszereznünk az első helyet. Én kb.

8-10 óra után jutottam el oda, hogy az első hét bajnokságot teljesítsem (teljes győzelemmel, azaz az első hely megszerzésével), ebből nagyjából kiszámolható, meddig szórakozhatunk, amíg king fokozaton is teljesítjük a játékot (főleg, hogy derekasan nehezedik). Akiknek tetszik a játék, azoknak motiváló erőt jelenthet a pályák megnyitása mellett minden egyes szereplő, ütőhordozó, és a különböző zenék, grafikai extrák megnyitása is. Aki csak pár percnyi kikapcsolódásra vágyik, annak ott van a short course, amely egy rövidebb pályát (9 lyuk, 3 ütésből darabonként) tartalmaz. Külön megemlíteném, hogy a játék ad egy kódot, mely segítségével az interneten is közzétehetjük legjobb eredményeinket – már ha egyáltalán fölkerülünk a világranglistára.

Szó, mi szó, a játék kétségkívül nagyszerű. Ha nem is ízig-vérig profi szimuláció, de ha kellemes kikapcsolódásra vágysz (szándékosan nem nyugodtat írtam, mert időnként azért elkáromkodja magát az ember), akár egyedül, akár egy társsal, mindenképpen megéri megszerezni, már csak a nagyszerű játékélmény miatt is.

Kozi
kozi@vogel.hu



Persze, hogy az! Én ütöttem!

POZITÍVUM

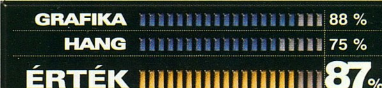
- Sokféle versenyzési lehetőség áll előttünk
- Egyszerűen élvezetes vele játszani
- Jól megkomponált pályadesign

NEGATÍVUM

- Messze áll egy valódi, komoly golfverseny hangulatától, kissé gyerekesnek és idiótának hat, főleg a néhol marhaságokat is előhozó bónuszcuccokkal

BARÁTOK KÖZT

- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Hot Shots Golf 3
- Swing Away Golf



GRAFIKA	88 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	87%

2 játékos ■ NTSC ■ www.hotshotsgolf3.scea.com

PAC-MAN WORLD 2

PAC-MAN MEGAPAC(K)

TÍPUS PLATFORM KIADÓ/FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2002.02.27. NTSC



Mi a bigyó az a bogyó?

Ha egyáltalán megillet valakit a híres videojátéksztár titulus, akkor Pac-Mant biztosan. Sonic, Jak és Daxter, Solid Snake és hasonszőrű társaik még futó gondolat formájában sem léteztek, amikor idestova 22 éve a nagyszájú és falánk sárga kis gömböcske berobbant a játéktermek csillogó és zajos világába, (sőt, erős a gyanúm, hogy az említett „zöldfülűek" készítői is még buzgón szórták akkortájt a NAMCO masinájába a muttertől lejmolt/elcsórt érméket). Nem is tudom elképzelni, hogy egy vérbeli (vagy egyáltalán: akármilyen) játékos ne találkozott volna már valamilyen formában Pac-Mannel – méghozzá kortól és nemtől függetlenül. Úgy '85 körül, ha jól emlékszem, nekem is a második vagy harmadik játékom volt, amit beszereztem a vadonatúj és tűzforró Commodore 64-emre, így már nem csak az árkádban menekülhettem a szellemek elől, hanem otthon is.

1980-as „big boom"-ja óta Pekmen (most esik le, tulajdonképpen milyen félelmetes koppintás a cube-os Pikmin) már sok-sok kalandot átélt: beruházott egy barátnőre (Ms. Pac-Man – '81), megmenekült különféle támadásoktól (Attack – '83), túlélt egy mániát (Mania – '88), de már konzolon is feltűnt (Pac-Man World, Playstation – '99). A kezemben levő CD pedig ez utóbbinak szerves folytatása, méghozzá PS2-re fazonírozva – sirály! (Amúgy a játék GameCube-ra is megjelenik.) A sztori szerint Pac-Village lakói békésen sziesztáztak, amikor a négy pajkos szellem (Blinky, Pinky, Inky és Clyde – szegény, egyedül neki van normális neve) szokás szerint a falu környékén csintalankodva egy ősöreg fáról leszakították az aranygyümölcsöket. Ezzel viszont – akaratukon kívül – felébresztették az ősi gonoszt, Spooky-t, aki megparancsolta nekik, hogy a gyümölcsöket hordják szét a világ különböző pontjaira – gondolom folytatni nem szükséges...

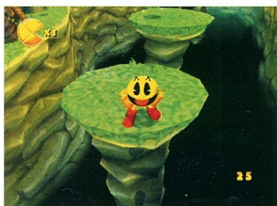
Aki bírja a platformjátékokat, az innentől kezdve teljesen a szokványos sémáknak megfelelően gondolkodhat: a Pac-Man World 2 fő vonulata ugyanis egy manapság igen trendinek minősíthető, háromdimenziós megjelenítésű, külső nézőpontból játszható ügyességi játék – annak minden előnyével és hátrányával együtt. Öt különböző tájékon keresztül kell gyűjtögetnünk különféle dolgokat, amelyek között megtalálhatók az erdős, a vulkáni, a havas hófödte hegycsúcsok közötti helyszínek, de egy víz alatt és egy ódon kastély falain belül játszódó történet is, mintegy kéttucatnyi pályával. A már teljesített pályákra a későbbiekben bármikor visszatérhetünk javítani az elért eredményünkön. Feladatunk ugyanis nem merül ki abban, hogy sikeresen – azaz életeink elbukása nélkül – átjussunk egy pályán, ezzel maximum megnyílik a következő szakaszhoz vezető út. A pattintott kőkorszakbéli Pac-Manben csak akkor jutottunk át a következő pályára, ha az adott részen minden „pac dot"-ot fölszedtünk – ezek azok a kis sárga bigyók, amelyeket tulajdonképp (a gyümölcsök mellett) gyűjtögetnünk kell. Itt ugyan ez nem így van, de nem árt mindent (az említett pac-dotokat, az összes gyümölcsöt, tokent (érmét), bónuszcuccokat felszednünk, mert a program ennek függvényében értékeli a teljesítményünket (%-ban és pontszámban egyaránt).

Mivel Pac-Man jó öreg, kétdimenziós világát kibővítették egy harmadik tengellyel is, a kis gömböcnek új mozgásokat kellett megtanulnia: képesek vagyunk immár ugrálni, pattogni, úszni, platformok és meredélyek szélén kapaszkodni és nem utolsósorban – némi egyhelyben történő földkaparás után – ágyúgolyóként kilőni. Némelyik funkció egyértelmű, egyik-másik viszont talán némi magyarázatra szorulhat. A pattogással gyakorlatilag nem ugrunk magasabbra, ellenben rendkívül jó szolgálatot tesz az ellenfelek palacsintává lapításában, ezenkívül ezzel a módszerrel nyithatunk ki ládákat és dobozokat, valamint így aktiváljuk a földön lévő kapcsolókat is. Az „ágyúgolyó-kombó" szintén kettős szereppel bír: egyrészt ez is egy támadás-fajta – némely ellenfél-típust pukkaszthatunk ki vele, másrészt a nagyobb szakadékoknál és hasadékoknál messzebbre történő ugrásként is funkcionál (ezek a helyek kis ugratókkal vetetik magukat észre). Ami az úszást illeti, két típussal fogunk találkozni: az egyik – egyszerűbb – esetben, amikor valami édesvízben kell ügyködnünk, ahol a felszínen maradva simán irányíthatjuk a figurát, a vízből pedig egy gombnyomásra kiugorhatunk, hogy megszerezzük a fölötte lebegő tárgyakat. A tenger alá szállva (természetesen békatalppal) viszont folyamatosan úszunk és csak a haladás irányát tudjuk befolyásolni, sajnos egyhelyben való lebegésre nem adatik lehetőségünk.

Legnagyobb örömünkre (bár játék közben gyakran krokodilkönnyeket tudnánk emiatt hullatni...) kibővítették az ellenfelek palettáját is, az említett négy ganxta szellemen kívül mindenhol az adott miliőnek megfelelő lényekre (és veszélyes tárgyakra) kell figyelnünk. Van itt minden, mint egy jó kínai piacon: pókok, kisebb-nagyobb harapós kedvű avagy gázfújó lények, csontvázkatonák, tengeri kígyók és így tovább. Egy részüket a már említett módszerekkel lehet kipipálni, a többit egyszerűen kerüljük el. Minden szakaszon találkozunk a jó öreg szellemecskékkel is, amelyekhez alapállapotban hozzáérve rögvest meghalunk (ellentétben a többiekkel), ennek szellemében megmaradt a felvehető nagy pac-dot, amelynek bekebelezése után egy ideig mi okozunk a testi kontaktussal azonnali szellemirtást, és ők menekülnek előlünk. Em-



A kos nem túl okos – kizárólag öklelni tud



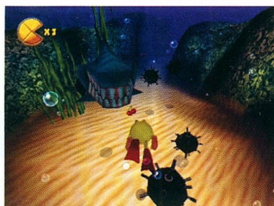
Most szemből is lencsevégre pactam...izé, captam!



Nem állok a legbiztosabb lábakon, illetve nem lógok a legbiztosabb kezeken...



A PS2 Terminátor-effektet is könnyen generál



Óriási dilemma előtt állok: a cápa vagy az aknák?



We are living in a yellow pac-marine... – oké, de meddig?



Sue neve találó: Csala Zsuzsához hasonlíthatnám leginkább

lítésre érdemes a felvehető cuccok közül a vas-dot, mely megnöveli súlyunkat, és így a tófenéken lévő ládákat is kikutathatjuk, illetve a mini-dot, mellyel (sárga)borsószem-nagyságúra megy össze hősünk, hogy az apróbb barlangokba is beférjen.

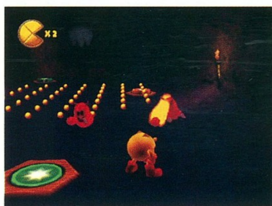
Térjünk rá arra, milyen helyet is foglal el a Pac-Man World 2 a PS2-re manapság dömpingszerűen érkező, hasonszőrű platformjátékok közt. Nem rúgom fel a szokásos sorrendet, és a grafikával kezdem, noha a játéknak kétségkívül nem ez a legerősebb oldala. Ami azt illeti, ha csak úgy magában nézzük, nincs is vele semmi gond: a kalandnak nekikezdve szépen textúrázott, ragyogó színű és változatos pályák sorozata áll előttünk. A három dimenzióba való átültetés nagyszerűen sikerült, könnyen áttekinthetőek a pályák, kedvünkre forgathatjuk a kamerát, és mindezt a PS2 szaggatásmentesen, tökéletes sebességgel jeleníti meg a TV-képernyőn. Ide tartozik, hogy a kamerakezelés – ami pedig nagyon könnyen tönkrevághat egy ilyen stílusú játékot – meglepően jóra sikeredett, és soha nem találkoztam azzal az általános problémával, hogy nem látom, hol vagyok, vagy hová is ugrom. A játék szereplőinek animálása bár elegendő fázisból áll, semmi kiemelkedőt nem mutat – igaz, lényegében egyszerű figurákról beszélünk, és azt sem lehet elvitatni, hogy ide aztán tökéletesen megfelel. A különleges effektusok, amik a PS2 igazi erősségei (pl. a fények), nem igazán kaptak nagy szerepet a játékban, és bár a víz egy nagyságrenddel jobb, mint teszem azt az ugyanebben a számban tesztelt Eve Of Extinctionben, de legalább ennyivel rosszabb is, mint pl. a Dark Cloudban. Az egyetlen problémám a vizuális megjelenítéssel kapcsolatban az, hogy ugye alapvetően – és óhatatlanul – az ember minden hasonló stílusú játékot egymáshoz viszonyít, és ebben a tekintetben találkoztam már kiemelkedőbb alkotásokkal is ezen a platformon.

A zene végképp kimeríti az átlagosság fogalmát – mentségére legyen szólva, hogy egyáltalán nem hat zavaróan a játék alatt, szépen megbújik a háttérben. A hanghatások dettó (mármint semmi extra), de remek ötletnek tartom, hogy (kicsit remixelve ugyan, de) megtartották az elhalálozás, a szellemek és pac-dot-ok majszolásának hangját az originál játékból. Hiányoltam viszont, hogy semmiféle szöveget nem hallhatunk a játék alatt, noha Pac-Land lakóival az átvezető animokban és a faluban is beszélünk (bár jobban belegondolva, nagyhirtelen nem is tudom, milyennek képzelném a gömböcskék hangját – esetleg formai hasonlóság alapján felkérhették volna Danny de Vitot egy röpke szinkron erejéig).

Ami viszont viszi a hátán a programot, az maga a játékélmény. Pac-Land lakói egytől-egyig jó fejek, a játékban pedig minden benne van, ami csak elvárható egy ilyen jellegű platformjátéktól. Sőt, annál jóval több is. Hogy pontosan mit értek ez alatt? Például azt, hogy a tenger alatti pályán teljesen más jellegű (noha kétségkívül szintúgy ügyességi) feladat elé állítanak bennünket, mint az addigiakon – egy előrefelé scrollozódó pályán kell lavíroznunk (á la Rez) és közben kikerülni az aknákat és az ellenfeleket (először búvárként, majd egy tengeralattjáróban). Egy-egy eldugottabb dobozt felnyitva pedig az ősi játékhoz hasonló, de a PS2 grafikai szintjéhez (na jó, MAJDNEM oda) igazított pályákon is zabálhatjuk a bogyókat (izometrikus nézetből). Nem mehetünk el szó nélkül amellett a ragyogó ötlet mellett sem, hogy Pac-Village-ben van egy arcade-terem, ahol is a Sue nevű pac-hölgy a góré, és szerepel itt az előszóban említett régi játékautomaták virtuális mása, amelyeken játszani is lehet! Ez (legalábbis az idősebbek számára, akiknek ez már legenda, és még játszottak ilyen ódon módon) egyrészt hihetetlenül rulez, másrészt így legalább az ifjoncok is megtudhatják (noha nyilván megmosolyogják) mire is kattant rá az ifjúság 15-20 évvel ezelőtt. Egyébként a PMW2 pályái is szerepelnek az egyik itteni automatában, tehát az addig megnyitott pályákat ily módon kicsit másképp is újra lehet játszani. Az egyetlen apró szépséghibája a dolognak, hogy Zsuzsi (illetve a gép) addig nem enged minket játszani, amíg a megfelelő számú érmét össze nem gyűjtöttük – ezek pedig igencsak szét vannak hintve a pályákon. Mindent összevetve a játék – minden egyes részfeladat teljesítésével együtt – embertől függően olyan 20-30 órányi tiszta játékidőt kínál, azt hiszem ez ebben a stílusban igen jó eredménynek számít.

Mit is mondhatnék zárszónak? Talán azt, hogy kellemes meglepetés volt számomra ez a játék – a haverok előtt ugyan nem ezzel a játékkal kell konzolunk tudását megvillantani, de fiatalabbaknak a stílusa, idősebbeknek pedig a hangulata és az emlékek miatt érdemes a PS2-be bePACOlni. Hogy aztán Pac-Man hogyan állja meg a helyét a mai platformsztárok világában, az a jövő zenéje. Nálam mindenesetre a sorozathoz méltónak találtatott ezt a játék is – úgy fest, a Namco mindent megtesz azért, hogy Pac-Man valóban örökéletű legyen...

Kozi
kozi@vogel.hu



Pacoljunk és pucoljunk innen!

POZITÍVUM

- Ötletes pályák
- Hamisítatlan hangulat
- A régi gépek automatái királyok

NEGATÍVUM

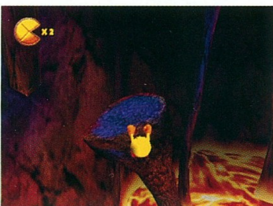
- Kevés speciális effekt
- Volt már látványosabb platformjáték

BARÁTOK KÖZT

Jak & Daxter	02/02	93%
Pac-Man World 2		
Crash Bandicoot	02/03	79%

GRAFIKA 79 %
HANG 73 %
ÉRTÉK 83%

1 játékos ■ NTSC ■ www.namco.com



A talaj meglehetősen ingatag a Vul Kán nevű mongol vezér odújában



A mérete alapján ez csakis Pac-Tyson lehet

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

HÁT EZ A FAJTA ERŐ MÉG MINDIG NEM TÚL NYERŐ

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ LUCASARTS MEGJELENÉS 2002.03.22. NTSC 2002.03.28. PAL

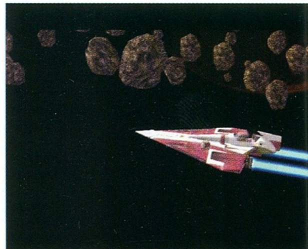


Pontosan egy évvel ezelőtt teszteltük a LucasArts első bemutatkozását PS2-n. A Starfighter egyike volt a konzol japán premierjét követő tavaszi játékáradat legjobbjainak – nem csoda, hogy első felindulásunkban kissé túlértékeltük a programot; biztos, hogy ha ma jelenne meg, közel se kapna 90%-ot (azt azért mentségünkre elmondanánk, hogy akkor – a Tekkent leszámítva – tényleg az volt a csúcs). A Jedi Starfighter tulajdonképpen annak a programnak a folytatása – azzal a különbséggel, hogy immár a Star Wars második epizódja alatt zajlik a cselekmény. A játék története természetesen nem sokat árul el a film hétpecsétes titokként óvott sztorijából, mindössze néhány alkalommal hallhatunk utalásokat Obi-Wanra, vagy a „közelgő hatalmas ütközetre", ami valószínűleg az Epizód II csúcsjelenete lesz. Az előző rész három főszereplője közül csak az egyikük – Nym, az űrkalóz – tér vissza, de azért nincs egyedül: a másik főhős egy Adi Gallia nevű jedi hölgy. A történetbe Mace Windu is belekeveredik: ő küld minket egy felderítőküldetésre, a Karthakk-rendszerbe, hogy egy bizonyos Dooku báró, illetve az általa felbérelt Cavik Toth (ő volt a hunyó a „sima" Starfighterben is) gyanús ügyleteinek utánajárjunk. Hamar kiderül, hogy a kettős céljai ellentétesek a miénkkel: a Köztársaságból próbálják meg kihasítani saját birodalmukat, az ellenálló világokat (és az esetlegesen tiltakozó jediket) pedig egy új vegyi fegyverrel próbálják meg jobb belátásra bírni. Lehet tippelni, hogy ki fogja megmenteni a világot...

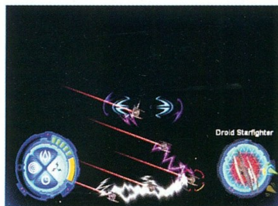
A játékmenet tulajdonképpen egy fikarcnyit sem változott, ezúttal is kétféle küldetésben lesz részünk: az űrcsaták, illetve a különféle bolygók felszínén játszódó küldetések fele-fele arányban vannak jelen. Bár a feladatunk tulajdonképpen mindenhol ugyanaz (szétlőni minden ellenséges hajót), a küldetések mégis változatosnak mondhatók. Általában mindenhol van néhány nagyobb, főbb célpont, amiket feltétlenül meg kell semmisítenünk: egy reaktor, egy hatalmas fregatt, vagy éppen néhány pajzsgenerátor. Ezek mellett természetesen minden tömve van kisebb vadászgépekkel, illetve a földi küldetéseken tankokkal, harci robotokkal – ők csak zavarásként vannak jelen, bár ha nem figyelünk rájuk, akkor néha ők is eltalálhatnak minket. A változatosság nem csak az ellenfelek számában keresendő (legalább 20 ellenfelünk lesz, ehhez még számítsuk hozzá a szövetséges hajókat, valamint a titkos gépeket – így már 40 körül van a számuk), hanem abban is, hogy az egyszerű alapfeladatot („lőjük szét a sok rohadékot!") rengeteg különböző megvilágításba helyezték. Lesz részünk szállítóhajó kísérgetésében (egy aszteroidamező kellős közepén), egy kommandós-akció légi fedezetében, le kell majd bombáznunk egy hatalmas reaktort, vagy éppen meg kell védenünk egy bedokkolt, és így mozgásképtelenné vált cirkálót. Nekem az a küldetés tetszett a legjobban, amikor egy várost kell megmentenünk attól a szomorú sorstól, hogy Toth lebombázza őket a halálos anyaggal – itt a levegőben cirkálva kell leszednünk a bombákat, ez tényleg elég hangulatos!

A küldetések kezdetén mindig elolvashatjuk, hogy mi lesz a célunk, mit kell teljesítenünk azért, hogy a játék sikeresnek fogadja el a missziót (például hogy mit kell megsemmisítenünk, vagy hogy melyik űrhajónak nem szabad felrobbannia). Ezek a küldetések alatt változhatnak – sőt az esetek nagy részében többször is kapunk új parancsokat. Az egyik küldetésben például meg kell tisztítanunk egy légikikötőt a harci robotoktól, majd be kell repülnünk a hangárba, hogy leszedjünk egy rádióadót. Ha ezzel is végeztünk, akkor néhány pajzsot kell hatástalanítanunk, és végül le kell bombáznunk a reaktort – ez talán a legösszetettebb feladat, de legtöbbször kell rá számítanunk, hogy az előre megadottnál jóval több dolgunk lesz. A kötelező elintéznivalók mellett minden pályán lesz egy bónuszküldetésünk is, amit ugyan nem kötelező megcsinálni, de ha kitüntetéssel szeretnénk befejezni az pályát, akkor ezt sem hagyhatjuk ki. Ezek a feladatok legtöbbször abból állnak, hogy néhány extra célpontot is meg kell semmisítenünk. Ha ez még mindig nem jelentene elég tennivalót valakinek, akkor az megpróbálhat rátalálni az elrejtett feladatokra – ezekből is minden helyszínen van egy. Erről semmiféle tájékoztatást nem kapunk, csak akkor derül ki, hogy mi is volt az, amikor – véletlenül – teljesítettük; ekkor egy újabb érmével leszünk gazdagabbak. Igazából ezek a feladatok sem túl nehezek (itt is hajók kilövéséről van szó általában, de az időkorlát is előfordulhat), csak hát a mázlinkon múlik, hogy megtaláljuk-e...

A játék irányíthatósága kicsit romlott az előző részhez képest, rengeteg gombot kell egyszerre nyomkorásznunk, néha akár 5-6-ot is egyszerre – hiába ismerjük töviről-hegyire a kontrollert, meg fog gyűlni a bajunk vele. Nym hajóján, a Havocon az alapfegyver mellett négy különböző bombát is találhatunk, míg Adi Gallia kísérleti jedi Starfighterében ülve az Erőt használhatjuk. Ez utóbbi nekem igencsak bűzlik: a filmekben az Erő legdurvább megnyilvá-



■ Ha ez a Jediknél a munkakocsi, akkor én is beállok



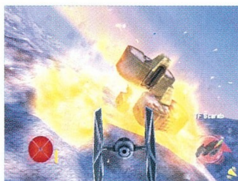
■ Na, ilyet még Yoda sem tud...!



Ennyivel talán még Han Solonak is meggyűlt volna a baja



A mieink vesztésre állnak, ideje segíteni nekik



A régi kedvenc még mindig megbízható



Affene, ilyen közelről is mellétrafáltam!

nulása a Császártól származott – az Erővillámokról volt szó, ami ugye még megölni sem volt képes Luke-ot. Erre most jön egy noname jedi, és körülbelül ötpercenként lő ki olyan erős villámokat a saját űrhajójából (!), amik könnyűszerrel végeznek 3-4, akár több kilométerre lévő vadászgéppel. Vagy: Adi Gallia úgy dönt, hogy lelassítja az időt, csettint egyet, és szinte megáll körülötte a dolgok folyása. Ez nekem kicsit durva volt, arról nem is beszélve, hogy Max Payne forog a sírjában...

Az érmek gyűjtögetése egyébként azért hasznos, mert ezek segítségével hozhatunk elő új hajókat, illetve egyéb dolgokat a programban. Összesen kilenc rejtett hajót hozhatunk elő a játékban (köztük a klasszikus Tie Fightert és X-Winget, vagy éppen Boba Fett hajóját, a Slave 1-et), melyeket aztán bármelyik küldetésben kipróbálhatunk. Na persze ez nem feltétlenül jelent előnyt, hiszen egy nehézbombázóval könnyen megjárhatjuk egy intenzív, gyors kanyarodást kívánó űrharcban. Nem csak hajókat lehet nyerni, hanem egyéb dolgokat is, például képeket a játék terveiből, interjúkat a készítőkkel, még egy poénos kis rajzfilm is van. A legérdekesebb talán mégis egy fejlesztés alatt álló LucasArts-játék promóanyaga: itt mutatkozik be először a Star Wars Bounty Hunter nevű program, amit egyelőre PS2-re és GameCube-ra jelentettek be.



Ennyi volt, mehetünk is haza



Ismerős, nagyon ismerős...

Az eredeti Starfighter legnagyobb hibája kétségtelenül az volt, hogy a fejlesztőknek nem volt ideje/szorgalma kitanulni a PS2 bonyolult architektúráját: a játék szaggatott és illetlen sűrűséggel fagyott le. Azóta eltelt egy év, és olyan, technikailag szinte tökéletes játékokat láttunk, mint a Jak Daxter vagy a Metal Gear 2 – a Starfighter-csapat pedig megmaradt ugyanazon a szinten, ahol voltak. Egész egyszerűen elképesztő: a Jedi Starfighter sokkal lassabb (!), mint elődje, és most már nem csak akkor szaggat, amikor mondjuk tízen vannak a képernyőn, hanem akkor is, amikor nagyon közelről nézünk egy robbanást. A fejlesztők boldogan mondták egy interjúban, hogy a játék teljesen folyamatos, 60 képkocka/másodperc sebességgel száguld, csak néha vannak kisebb „rebbenések"... Ehhez képest a PAL-verzió szánalmas, de ahogy olvasgattam az amerikai véleményeket, ott sem volt minden rendben... Emellett valahogy nem tudok lelkesedni azért, hogy a hajók részletesebb kidolgozásúak, és hogy az átvezető jelenetek sem olyan borzalmasak, mint az elődben voltak (igaz, legfeljebb közepesnek lehet őket nevezni). Noha a grafika nem változott az eredeti Starfighterhez képest, a zenében már tapasztalhatunk némi fejlődést – megszólal néhány, eddig ismeretlen dallam, ezek már a második epizódból származnak.

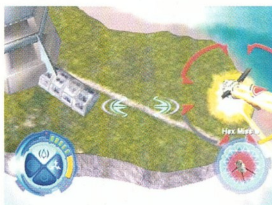
Már az eredeti Starfighterben is volt néhány pálya, ahol lehetett ketten is játszani, erre most sokkal nagyobb figyelmet fordítottak – akár az egész kampányt lejátszhatjuk kooperatív módban. Természetesen nem változtatás nélkül: a rejtett küldetések például ilyenkor mások lesznek, és néhány alkalommal arra is lesz lehetőségünk, hogy míg az egyikünk vezeti az űrhajót, a másikunk a lézerágyúval tüzel. Ha végigküzdöttük a történetet, megszereztünk minden hajót és egyéb bónuszt, még mindig nincs vége a játéknak: néhány extra pályán próbálhatunk szerencsét egymás, illetve a gép ellen. Ezeket a küldetéseket szintén a bónuszok között találhatjuk meg.



Bújócskázni akarsz?

A Jedi Starfighter számomra nem váltotta be a hozzá fűzött reményeimet. Technikailag semmit sem fejlődött, és ami egy éve nagyszerű volt, az ma már csak közepes, és amilyen hibákat akkor elnéztünk, azok felett ma már nem tudunk csak úgy elsiklani. Persze van pár jó újítás (mint például az, hogy a gyakorlás-módban tényleg mindenre megtanít a gép, nem csak az alapokra); de az mindenképpen elmondható, hogy ha a programozók jobban megfeszítik magukat, akkor minden – de főleg az értékelőben mosolygó százalékok – másképp alakult volna. A szerkesztőségben ugyan a szaggatására hivatkozva többen visszautasították, hogy játsszanak vele. Ha ennyire azért nem is rossz a helyzet, de nem sikerült nagyon felülmúlni az elődöt...

Grath
grath@mail.datanet.hu



Ha nem akarunk pár millió halottat, akkor jobb, ha kilőjük azt a rakétát

POZITÍVUM

- Változatos, érdekes küldetések
- Rengeteg megszerezhető hajó és extra
- Kooperatív módban végig lehet vinni az egész játékot

NEGATÍVUM

- Lassú, szaggat, és néha lefagy
- Az Erő használata „Star Wars-hűtlen"
- A történet nem az igazi

BARÁTOK KÖZT

Starfighter	01/05	90%
Jedi Starfighter		
Colony Wars Red Sun (PSX)		

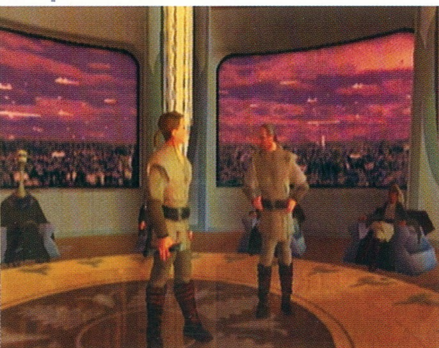
GRAFIKA	79 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	77%

2 játékos ■ PAL ■ www.jedistarfighter.com

STAR WARS OBI-WAN

AZ ERŐ EGYSZER ÚJRA VELÜNK LESZ...

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ LUCAS ARTS MEGJELENÉS 2002.03.28. PAL



Nálad van? Mert nálam sincs...



Ezek a buckalakók sohasem tanulnak a jóból



Ez a mikulás mit settenkedik itt?

A Star Wars-világ az elmúlt két és fél évtized során egyre többek kedvencévé vált, ennek ellenére a téma köré épülő játékok elég kis hányada lett igazán sikeres. Lehetne most címekkel példálózni, de mivel mindenkinek más tetszik (illetve: pont nem tetszik), ezért nem is igazán kezdenék bele. Egy dolog viszont tény: a LucasArts még mindig nem nyerte vissza azt a régi hírnevét, amikor is minden tőlük kikerült játék tuti siker volt. Gondolom a bevezetőből már kitaláltátok, hogy az Obi-Wan-tól sem vagyok túlságosan elragadtatva.

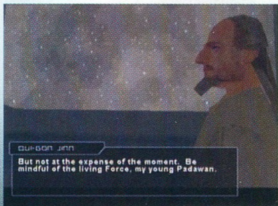
Történt pedig egyszer, hogy a LucasArtsnál elkezdték fejleszteni az Obi-Want. Az eredeti tervek szerint PC-re kellett volna megjelennie, de a projektet a megjelenés előtt röviddel hirtelen áttették Xboxra. Ennek az okát csak sejteni lehet, de nagy valószínűséggel úgy hívják, hogy Jedi Outcast (PC). Az említett játékról mindenhol áradoztak a teszterek, jobbnál jobb értékeléseket kapott. Mindentudó kollégám, Sasa, a PC Guru ördögi betűvetője is 96%-os értékeléssel illette e remekművet. Lehet, hogy LucasArtsék nem akarták elrontani az egyik játék által megszerzett elismerést egy másik – ugyanarra a platformra készült, de gyengébb – játékkal?

Még mielőtt mindenki temetni kezdené a játékot, meg kell jegyeznem, hogy az Obi-Wan nem is olyan rossz, mint ahogy azt a legtöbb netes magazinban leírták. A fikázó „teszterek" aligha játszottak 10 percnél többet vele, ami azonban édeskevés a korrekt megítéléshez. Két kört nyomni egy címmel és utána kijelenteni róla, hogy szemét – ez nem az én stílusom. Természetesen – többek nagy csodálatára – végignyomtam a játékot, és így már egészen más véleménnyel vagyok róla, mint a kezdetekkor. Igaz, hogy vannak benne elfuserált dolgok, de egyik sem olyan durva hiba, hogy ne lehetne túltenni magunkat rajta. Ha pedig már rendesen ráállt a kezünk a játékra, néha még abbahagyni is nehéz.

Az Obi-Wan története az Episode 1 időszakában játszódik. A teendőink Coruscanton kezdődnek, és természetesen a Naboon végződnek. Ha valaki jobban belegondol, akkor már ki is találta, mi lesz a végkifejlet. A pályák egyre hosszabbak és nehezebbek lesznek, az ötödik küldetéssorozatban pedig már alaposan fel kell kötnünk az alsóneműnket. A játék valamennyire hű maradt a filmhez, de némi csavart azért belecsempésztek a készítők. Amidala hercegnőt például többször is meg kell mentenünk, többek között még a Tatooine-ra is el kell ugranunk, hogy kiszabadítsuk a gaz buckalakók fogságából. A játékban mesterünk, Qui-Gon Jinn majdnem mindig velünk lesz, és egymással kooperálva kell megoldanunk a feladatokat – ami persze nem jelenti azt, hogy nem lesznek szóló akciók. Sőt! A játék vége felé már sokkal több dolgot „bíznak" ránk egyedül, miközben mesterünk a pálya másik felén henteli a robotokat. A játékban a Jedi-tanács tagjai előtt is bizonyítanunk kell a rátermettségünket, és a továbbjutás érdekében többször meg kell vívnunk a Jedi-mesterekkel. Ezek a csaták eleinte nem lesznek túlságosan nehezek, de a játék vége felé már igen izzasztó küzdelmeknek nézünk elébe. Mace Windu legyőzése például másfél órámba tellett, pedig többször álltam nyerőre. (Egyébként szerény véleményem szerint ezek a Jedi-viadalok teljesen értelmetlenek, és nyugodtan kihagyhatták volna a játékból, vagy meghagyhatták volna őket átléphető (azaz bónusz) küldetésnek.)

Ha valaki rászánja magát az Obi-Wan végigjátszására, érdemes a gyakorló küldetéssel kezdeni. Az én Review-kópiámon sajnos ez a rész valami oknál fogva nem volt teljesíthető, de az alapok elsajátításához mindenképpen ajánlott. Az Obi-Wan irányítása ugyanis egy picit eltér a megszokottól. Jedi-tanoncunk mozgatása a bal joy-jal történik, a jobb pedig a fénykarddal való hadonászásra használható. Ez utóbbi sajnos elég frusztráló, eleinte sokat fogunk bosszankodni miatta. Ha viszont a „mestereivé" válunk, akkor már nem lesz probléma, hogy egy adott helyzetben milyen irányú csapást akarunk mérni az ellenfélre. Az akciógomboknak két funkciója van: A normál üzemmódban a zölddel ugorhatunk, a kékkel guggolhatunk, a pirossal akrobatikázhatunk, a sárgával kapcsolókat és ajtókat üzemeltethetünk. A fekete gombbal 180 fokos fordulatot végezhetünk (nagyon hasznos!), a fehérrel pedig nézelődhetünk. A bal flippergombot lenyomva tartva az Erőt tudjuk használni, ekkor az akciógombok a következőket jelentik: a zöld a force-jump (erő-ugrás), ezt





A nevem Cyrano-Gon Jinn



Odasüss, kóbor robotok!



Repül a pléhdoboz, ki tudja hol áll meg...



Royal Battle - mindenki mindenki ellen

használva sokkal magasabbra vagy távolabbra szökkenhetünk. A kék gomb a force-pull (húzás), amivel könnyedén kikaphatjuk ellenfeleink kezéből a lőfegyvereket (a kézifegyvereket nem). A piros gomb a force-throw (dobás), amivel különféle tárgyakat tudunk az ellenfelekhez hajigálni. A sárga gomb a force-push (lökés), ezzel az ellenfeleinket tudjuk hanyatt taszigálni. Lehetőségünk van a fénykardunk elhajítására is, ami szintén Erőt „fogyaszt". Ehhez a jobb joy-t (amivel kardozunk) kell benyomni. A kard repülési ideje (távolsága) függ az erő csíkunk nagyságától – amit egyébként teljesen lezabál. Az Erő alkalmazásának szerintem itt eredetileg vége is volt, de a Max Payne megjelenése az Obi-Wan készítőit is megihlette. A fehér gomb lenyomásával egyfajta Jedi bullet-time-ot (force-view) aktiválhatunk, ami lelassítja az időt. (Őszintén megvallva szinte sohasem használtam, bár lehet, hogy van némi haszna a Jedi lovagok elleni küzdelemben.) Valamire viszont tuti jó: nyugodtan „vakítani" lehet vele a bámészkodókat. Kihagytam a felsorolásból a jobb flippergombot, amivel az oldalazást illetve a célpont befogását aktiválhatjuk.

Az Erő alkalmazására szinte mindig szükségünk lesz, amire viszonylag hamar rákényszerít a program. A legtöbb ellenfelünk lőfegyverrel támad ránk, fényszablyánk viszont igen rövid hatótávolságú. Bár hősünk automatikusan kivédi kardjával a feléje tartó lövedékek nagy részét, nagy tömegű ellenséges tüzet nem képes elhárítani. Marad tehát a fegyverek elkobzása, a dobálózás vagy a röptetés. Kiválóan használható kombó a force-push és a karddal előre csapás. Ezzel a móddszerrel minimum két maflást bevihetünk a földön fekvő ellenlábasunknak. A fénykard mellett nem sok egyéb fegyvert használhatunk a játékban – gránátot viszonylag hamar találunk, a mesterlövészpuska viszont csak a harmadik küldetéssorozatban fog megjelenni. A tárgyak (így a fegyverek) kiválasztása a kereszt gombbal történik. Jobbra-balra irányban lapozhatunk, az előre iránnyal aktiválhatjuk (a kardot is), a hátra iránnyal kikapcsolhatjuk az adott tárgyat. A puska kezelése egyszerű: az aktiválás után megjelenik a célkereszt, amit a bal joy-jal irányíthatunk. Lőni a jobb joy benyomásával tudunk. A gránátot az aktiválás után a jobb joy hátrahúzásával tudjuk eldobni. Minél tovább tartjuk a kart hátrahúzva, annál messzebbre repül a gránát. Érdekes egyébként, hogy a fénykard ereje mennyire le lett gyengítve (és nem csak ebben a játékban). Az első Star Wars-szériában (Episode IV-V-VI) a szereplők mindent szétkaszaboltak a karddal, szinte nem is volt olyan anyag, amit ne vitt volna ripityára. Ebben a játékban viszont még a buckalakók is röhögve blokkolják a kardcsapásainkat a puskájukkal. Tudom, hogy túlságosan egyszerű lenne a játék, ha mindenkit egyetlen csapással leteríthetnénk, így viszont alaposan ledegradálták ezt a legendás fegyvert.

A játék legvitatottabb negatívuma az irányítás mellett a grafikai megjelenés. Tény, hogy nem az Obi-Wannal fogjuk bemutatni a haveroknak vadonatúj Xboxunk brutális grafikai képességeit. Az első pálya valóban elég sivár, és még jópár – szintúgy átlagos – is követi, de ha már eljutottunk Theed városába, akkor rögvest meg fog változni a véleményünk. Nagyon szépen lemodellezett épületek, hatalmas mélységek és irtózatos magasságok jellemzik ezt a részt. A legszembetűnőbb dolog pedig az a gyönyörű víz-effekt, amit a mocsaras pályán már elvileg láthattunk, de ott nem volt annyira feltűnő. Theed városában szinte minden kis teret szökőkutak vagy vízesések ékesítenek, az épületek között pedig az egész várost átszelő csatornarendszer kanyarog – víz tehát mindenütt van, és döbbenetesen szépen néz ki. A DOA3-ban egy picit szebb a víz fizikája, de az Obi-Wan sem szégyenkezhet. Tuti fix, hogy a Microsoft egy víz-effekt generátort is mellékelt a fejlesztő kitekhez, és azért van szinte minden programban kihasználva ez a lehetőség. A pályák grafikája mellett a szereplők kinézete is átlagos, Obi-Wan egy kicsit kölyökképűre sikerült, Qui-Gon Jinnnek meg akkora cserpákot terveztek, hogy még Cyrano is megirigyelhetné, ellenben a robotok nagyon jól sikerültek. Érdekes módon nekem az egész grafikai megjelenés egy kicsit rajzfilmhatásúnak tűnt, pedig hát nem az. Ha közelről megnézzük, akkor még az is feltűnhet, hogy Obi-Wan figurája még saját magára is árnyékot vet – és nem csak egyszerűen besötétül, hanem a ruhájának a redői is látszanak. Kérem szépen, ez nagyon csini, de ezt az időt és energiát a játék többi részének csinosítgatására is felhasználhatták volna.



Bocs haver, de nincs nálam a vörös rázni-valóm



"Arra mentek!"

Az Obi-Wan legtökéletesebb része kétségkívül a hang szekció – igaz, ez az, amit nem is lehet elrontani. John Williams zseniális zenéje még mindig megfog, felborzol és megnyugtat. (Hehe, tizenhatodik jelölése alkalmából csak kapott végre egy Oscar-díjat is!) A hangeffektek úgy szólnak, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A fénykardok búgása, a lézerfegyverek vinnyogása vagy a robotok szövegelése – mind az eredeti filmből lett átvéve, és rettenetesen sokat dob a játék hangulatán. A szétkaszabolt robotok szikrázó agóniája pedig egyenesen tökéletes. Sajnos nincs házimozi-hangrendszerem, ezért nem tudom, hogy Dolby Digitalban hogy szól a játék – de már a sztereó hangnak is elég nagy „tere" van, és a hangok pozicionálása is egészen kiváló.

A LucasArts lassan kezd magához térni, és talán ennek egyik közbenső darabja az Obi-Wan. Átlagos akciójáték, egyre nehezedő játékmenettel, átlagos grafikával és kitűnő hangokkal. Aki szereti a Star Wars-világot, az nem fog benne nagyot csalódni. Maximum egy kicsit...

SakmaN
sakman@vogel.hu



Amidala bátor kislány, de nem árt vigyázni rá!

POZITÍVUM

- Kitűnő Star Wars hangulat
- Hosszú, változatos küldetések
- Theed városának kivitelezése

NEGATÍVUM

- A grafika nem az Xbox képességeit idézi
- Helyenként nagyon csúnyán beszaggat
- Az irányítás egy kicsit nehézkes, nehezen megtanulható

BARÁTOK KÖZT

- Genma Onimusha
- Azurik
- Star Wars Episode 1 – Obi-Wan

GRAFIKA	66 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	71%

1-2 játékos ■ PAL ■ www.lucasarts.com

EVE OF EXTINCTION

A RÉGI RECEPT - NÉMI ÚJ FŰSZERREL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ YUKE'S MEGJELENÉS 2002.03.01. NTSC 2002.03.22. PAL



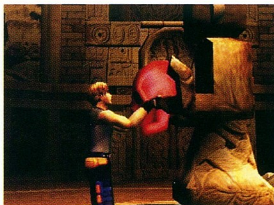
Helló lányok! Iszunk valamit előtte?

Nincs új a nap alatt – tartja a mondás, és ez így is van, már legalábbis ami az akciójátékokat illeti. Az Eve Of Extinction tökéletesen beleillik abba a sorba, amelyet olyan nevek fémjeleznek, mint a Zelda, vagy – hogy ne szaladjunk ilyen messzire vissza a múltba – a Devil May Cry, esetleg a Maximo. Ezen játékok célja tulajdonképpen össze is foglalható egy rövidke mondatban: „mész, oszt' gyaksz". A játékban előrehaladva egyre jobb fegyvereket szerzel, a pályák végén pedig jön egy főellenség, hogy némileg több borsot törjön az orrod alá. Ez a szegmens meglehetősen telített, épp ezért a fejlesztőknek némi újdonságot kell belecsempészni a programba, hogy legalább egy kicsit is figyelemfelkeltő játékkal tudjanak előrukkolni, avagy olyan hihetetlen minőséget kell prezentálni, ami az új ötletek hiánya mellett is eladja a játékot. Ami azt illeti, jelen esetben ezt a célt nem sikerült 100%-osan megvalósítani...

Az EOE sztorija a szokásos sci-fi, cyber blődli. A nem olyan távoli jövőben járunk, ahol a világ legnagyobb mamutvállalata, a biogenetikai profilú Wisdom Corporation – jó öreg mamutvállalatokhoz méltóan – a világuralomra törekszik, és kíméletlen speciális ügynökeik mindenütt jelen vannak, hogy éreztessék és érvényesítsék hatalmát. A velejéig romlott cég velejéig romlott vezetősége egy újfajta fegyverben látja a célhoz vezető út kulcsát: ez pediglen a „Legacy" névre hallgat. A fegyver gyakorlatilag egy különleges fém és egy emberi lélek kombinációjából áll (nagyjából úgy kell elképzelni a kinézetét, mint a Star Warsból már ismerős lézerkard markolatát), melybe különböző kristályokat helyezve, az azoknak megfelelő, legváltozatosabb fegyverekké alakul át.



A partraszállás nem kecsegtet sok reménnyel...



Haláli fej ez a Josh gyerek...

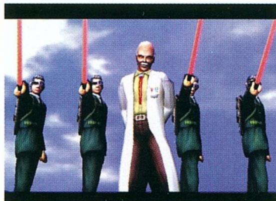
Mi egy Josh Calloway nevű fickót alakítunk, aki a cég alkalmazottja, és természetesen semmit sem tud a vezetőség háttérben folyó ördögi manipulációiról. Ő a kiválasztott, aki birtokolhatja a Legacy-t – az egyetlen apró bökkenő csak az, hogy a vállalat a fegyverbe plántált emberi lélek szerepére pont az ő barátnőjét, Eliel Evergrandot szemelte ki (kissé belterjes a dolog, ugyanis a lányka szintén a vállalat alkalmazottja, kutatóként tevékenykedik Wisdoméknál). Verbális kapcsolatuk ugyan megmarad, hiszen Eliel képes arra, hogy Joshhoz szóljon a fegyverből, de a fizikai kontaktus nem igazán jöhet létre – ezt pedig főhősünk (talpig férfiú lévén) nem tűrheti. Elindul hát hosszú útjára, hogy megbeszélje személyesen is a vezetőséggel, hogy mégis hogyan képzelték ezt az egész hercehurcát. A történet folyamán a lehető legnagyobb plágiumoknak lehetünk szemtanúi, ugyanis különböző speciális (szintén egy-egy legacy-t birtokló) főellenségekkel küzdhetünk meg, majd belekeveredik a sztoriba az ősi maya és az atlantiszi civilizáció is...

A Yuke's-nál úgy gondolták – mivel a játékban úgyis minden ekörül a különleges fegyver körül forog –, hogy a legnagyobb újítást a harcrendszerben fogják hozni. A Legacy-nak két alapvető támadása van, plusz egy különleges képessége (a „Legacy Drive"), melyet akkor hozhatunk elő, ha a fegyverbe már beültettünk két ragyogó energiagömböt (ezek az ún. „Lay Seed"-ek). A Lay Seedek általában azon a pályán találhatók meg, ahol magát a fegyvert is megszereztük – méghozzá nagy valószínűséggel egy olyan helyen, ahová elég nehézkes és időrabló módon, sok ugrabugrálással, kapcsolók működtetésével, avagy ellenfelek sokaságának kiirtásával tudunk eljutni. Felmerülhet a kérdés, hogy egyáltalán minek ezeket megszerezni, ha már szert tettünk egy nagyszerű és jól bevált fegyverre? Beültetésük azonban elkerülhetetlen, lévén csak úgy tudunk továbbjutni egyes pályaszakaszokon, hogy ki kell használnunk a különböző fegyverek speciális tulajdonságait. Még egy érdekesség, hogy a fegyvereink gyakorlatilag örökéletűek, sőt, a folyamatos használatukkal szintet is ugranak (maximálisan ötödik szintűre lehet őket feltornászni), mely által pontosabbak lesznek és a velük bevitt találatok is nagyobbat sebeznek. Két fegyvert érdemes külön is kiemelni, ezek ugyanis a rázósabb szakaszokon jelentős (és nélkülözhetetlen) segítséget fognak nyújtani az előrejutásunkban: Az egyik a Rod (rúd), melyet a földbe szúrva Szergej Bubkát megszégyenítő ugrásokat hajthatunk végre (messzebbre és magasabbra), a másik pedig a Snake Sword, melynek egyik különleges funkciója, hogy egy korlátozott hatótávolságú (sajnos csak vízszintesen működő) csáklyaként is üzemel.

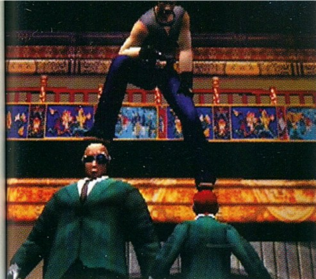


Tell Vilmos nyomdokain haladva

A fegyvereket gyorsan és egy gombnyomásra váltogathatjuk, akár az ellenféllel való bunyó egy mozdulatsora közben is: tulajdonképpen így csalhatók elő a játékból a különleges kombók. A Legacy Drive-ok is kellőképp változatosak, nem mindegyik egy óriási sebzés, hanem van pajzs, megtévesztő hologram, időlassítás, stb. – a nagyobb baj az, hogy gyakorlatilag semmi értelme ezeket használni. Az átlag ellenfelek (különböző görög betűs kódnéven futó ügynökök, speciális katonák) mesterséges „intelligenciája" ugyanis mélyen az átlag alatt van, a legtöbbször bambán tűrik, ahogy felszecskázzuk őket. Egész egyszerűen odamegyünk egy feltuningolt fegyverrel és simán – anélkül, hogy bármiféle komolyabb tiltakozásba ütköznénk – kifilézhetjük (akár egyesével) az egész bandát. Ez egy marha nagy rosszpont a szememben, főleg, hogy a nehézségi foko-



Nicsak, az erő és a jedik a dokival vannak?


A fejenállás szó itt új értelmet kap


Az isteni dicsfény rám ragyogott


Nem kristálytiszta, mit is akar Zera ezzel a kristállyal


Ezt a fegyvert csak az használhatja, aki végigvitte a játékot

zat váltásával sem változik a helyzet, pusztán annyit, hogy csak az aprítandó ellenfelek mennyisége nő meg, a harci potenciáljuk ugyanolyan csekély marad. Előfordult az is, hogy a folyosó egyik felén irtogattam a jónépet, a túlsó részen (már látótávolságon belül) pedig állt egy pár csóka, akik az istenért sem jöttek volna segíteni a többieknek, megvárták szépen, amíg lezúzom ez első adagot, majd ahogy közelebb kerültem hozzájuk, csak akkor indultak támadásra.

A komolyabb kihívást a főellenségek jelentik, de miután (második-harmadik nekifutásra) rájöttünk, hogy milyen technikát kell ellenük alkalmazni, nem igazán jelentenek veszélyt ők sem. Legyőzésükkel jutunk egyébként új fegyverkristályokhoz, amelyeket rögvest használni is tudunk.

Ami a kalandelemet illeti, nem erőltették meg magukat túlságosan az alkotók: a pályák majdnem teljesen lineárisak, és szinte magától értetődik, hogy mikor és milyen trükköt kell végrehajtanunk a továbbjutáshoz. Arról nem beszélve, hogy a butábbaknak Eliel éteri hangja titokzatosan el is susogja a fegyverből a teendőket, illetve tippeket szolgáltat a továbbjutáshoz (holott ha egyáltalán lenne értelme egy barátnő ilyentén való bezárásának, az pont az lenne, hogy beszélni ne tudjon...) – bár tegyük hozzá, ez az opció kikapcsolható.

Némelyikőtöknek ismerős lehet majd a QTE (Quick Time Event) alkalmazása – a Shenmue-ben találkozhattunk már vele. Arról van szó, hogy egy átvezető jelenet közben (teszem azt, nekünkront egy ellenfél) villámgyorsan megjelenik a képernyőn, hogy melyik gombot kell megnyomnunk – ha ezt a kellő időben és gyorsasággal megtettük, Josh valamilyen akrobatikus mutatvánnyal kivédi a támadást, ellenkező esetben megsérülünk. Ez a megvalósítás jópofa és kellőképp látványos is.

Nem úgy, mint a grafika – a szereplők ugyan elég részletesen kidolgozottak és az animációjuk sem rossz, de pályáktól nem vagyok különösképp elájulva. Igaz, hogy minden egyes szint homlokegyenest másképp néz ki (van a szabadban, de egy épületkomplexuson belül játszódó is), de a terep megvalósítása éppen csak az átlag fölött van egy kicsivel. Azt azért megjegyezném, hogy a textúrázás helyenként (a PS2 adottságait figyelembe véve) egészen kiváló minőségű – de az ellenpólussal is találkozhatunk bőven (az első pályán felrobbanó teherautó valami szörnyű randa...). Mostanában sokszor példálózunk avval, hogy egyes PS2 játékokban milyen nagyszerű is a vízeffekt kidolgozása – nos, a víz az Eve Of Extinctionben körülbelül olyan szintű vizuális orgazmust okoz, mint mondjuk egy nagyvárosi szemétlerakó. Gyakorta előfordultak – a rossz háromdimenziós megvalósításból adódó – olyan hibák is, hogy egyes szereplők belelógtak a tereptárgyakba, és hogy egy lezárt szobában lévő csókát le tudtam verni a falon keresztül (!) is.

A kamerakezeléssel is akadtak gondok jócskán, leginkább azoknál a részeknél, amikor – kicsit olyan Tomb Raideres utánérzéssel – ugrálni kell a különböző platformokon, nemegyszer nagy magasságokba, ahonnan lezuhanva, kezdhetjük elölről az egészet. Az R2 megnyomásával ugyan Josh mögé, az L3-mal pedig belső nézőpontba kapcsolhatjuk a kamerát, de ezek nem minden esetben alkalmazhatók, arról már nem is beszélve, hogy nem is mindig működnek tökéletesen. Ennek tetejében a standard kamera nem követi a játékost, ergo a legtöbbször úgy érdemes haladni, hogy folyamatosan nyomva tartjuk az R2-t, ami elég fárasztó, de ha ezt nem tesszük meg, sokszor nem is fogjuk látni, hogy tulajdonképpen kivel is harcolunk.

A főcímzene jól sikerült, de a játék alatt szóló muzsika és a hangok szintén nem nyújtanak semmi kimagaslót. Hiányoltam többek közt a renderelt átvezető animációkat is – bár szép számmal találkozhatunk köztes jelenetekkel, de ezek csak és kizárólag a játék grafikus motorjával készültek, ami nem minden esetben a leglátványosabb megoldás. Ezeken kívül a pályák közti sztori csak egy felirat formájában jelenik meg, ami nem túl szívderítő látvány. Legalább az elejére készíthettek volna egy animációt...

Mindent összevetve a fejlesztők pont ott rontották el a játékot, ahol a legnagyobb innovációra lehetett számítani: a fegyverek és a kombók változatosak és jók lennének, de nem kell őket használnunk, mert olyan buta az AI, hogy sima gombnyomogatással végigfutunk a játékon – a program pedig pontosan ezzel emelkedhetett volna ki a tucatjátékok tengeréből, mert amúgy minden más szempontból teljesen átlagos. Hét-nyolc óra alatt végig lehet játszani (különösen, hogy egy-egy checkpointtól akárhányszor folytathatjuk, nincs limitálva az életeink száma), és a bónuszok megnyitása sem jelent különösebb motiváló erőt. Olyan az egész, mint egy teljesen szabványos akciófilm: egyszer végignézed, még az is megeshet, hogy jól szórakozol rajta, de egy év múlva már a nevére sem emlékszel.

Kozi
kozi@vogel.hu


A gamma-ügynök mellékállásban masszírozást is vállal

POZITÍVUM

- A fegyverek ötletesek, főleg a speckóik
- A főcímzene jól sikerült
- A pályák változatosak

NEGATÍVUM

- A kamerakezelés rossz
- Az ellenfelek tökhülyék
- A 3D megjelenítés hibái sokszor szembeszökők

BARÁTOK KÖZT

Devil May Cry	02/01	90%
Maximo	02/04	87%
Eve Of Extinction		

GRAFIKA	73 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	72%

1 játékos ■ NTSC ■ www.eidos.com


Penge kis hely ez!


Hagyjatok lógva!

SLED STORM

SZÁNOM A PÁROM

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA SPORT BIG MEGJELENÉS 2002.03.13. NTSC 2002.03.22. PAL



Remélem, pont a nyakába esek!

A minőségi sportprogramjairól híres EA Sports szinte mindig nyújt valami újat, amivel általában izgalmasabbá teszi játékait, gondoljunk csak a PS2-vel egyidőben megjelenő SSX-re, vagy akár a néhány hónappal ezelőtt bemutatott folytatásra, melyekben extrém külsejű versenyzők hajmeresztő mutatványait kellett véghezvinni meredek, hófödte lejtőkön. A szóban forgó Sled Storm névre hallgató játék azonban szakít e tendenciával, ugyanis semmilyen egetrengető újítást nem tartalmaz. Sőt, szinte egy az egyben az SSX Tricky koppintásáról van szó, azzal a különbséggel, hogy a snowboardot most felváltotta a motoros szán.



Egy balerina veszett el bennem

A játékban tehát motoros szánkóval kell lesiklanunk olyan pályákon, ahol még snowboarddal is szinte lehetetlen lenne, ráadásul az ugratókon ugyanúgy speciális trükköket mutathatunk be, melyeket sikeresen végrehajtva pontokat gyűjthetünk, illetve feltölthetjük a képernyő sarkában lévő ún. Storm-csíkot, amellyel – négyzet gomb lenyomása után aktiválódik – a turbó.

A hagyományos Single Playeren belül megtaláljuk a Quick (gyors lesiklás), a Time Trial (idő elleni) és a Practice (gyakorló) versenyeket egyaránt, de ezeket akár nyugodtan ki is hagyhatjuk az életünkből, mivel nem tartalmaznak többet, mint két pályát ill. három versenyzőt. Inkább álljunk neki a Championshipnek, azaz a bajnokságnak. Célunk, hogy a gép által támasztott feltételeknek eleget tegyünk – egyébként ez nem feltétlenül azt jelenti, hogy az első hely megszerzése lesz a cél, de ezt a futam megkezdése előtt a program tudtunkra is adja. Ha jól teljesítünk, újabb pályák nyílnak meg, melyek felépítése már ismerősként köszön vissza az SSX Tricky-ből. A versenysorozat hat menetből áll, hat különböző helyszínen. Ezeket egymás után, sorban kell teljesíteni, lehetőség szerint minden karakterrel. Mindenképpen a dobogó legfelső fokát célozzunk meg, mert úgy nyilván biztos továbbjutók vagyunk. Győzelem esetén új szánkókat aktiválhatunk, melyből összesen 40 különböző típus van. Ez a szép kerek szám úgy jön ki, hogy minden versenyzőnek 5 gépe van, alaptól a full extrásig (class 1-5).

Az aranyérem megszerzése azonban némi nehézségbe ütközik. Ezt több dolognak is köszönhetjük, de legfőképpen a rossz mesterséges intelligenciának, pontosabban mindenféle intelligenciára utaló jel hiányának. A riválisaink ugyanis nagyon hamar utolérnek bennünket (már ha egyáltalán eléjük tudtunk kerülni), és hiába turbózunk szinte folyamatosan, mindig a sarkunkban vannak. Ránk esnek, kiszorítanak és valahogy mindig gyorsabbak, mint mi. Felháborító, hogy ha egy kanyart rosszul veszünk be, az első helyről minimum az ötödikre esünk



Még néhány centi és lebontom a sátort!

vissza, és ezt a hátrányt visszahozni már korántsem ugyanilyen egyszerű feladat. Ha pedig felborulunk vagy kiszállunk a pályáról, emberünk legalább kétszer próbálja meg berúgni szánkóját, amivel rengeteg időt veszítünk, arról már nem is beszélve, hogy a játékos ettől a haját tépi idegességében. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy nem lehetetlen nyerni – csak iszonyú nehéz, így tehát muszáj lesz megkeresnünk a levágásokat, a rövidebb utakat, és nagyon figyelnünk arra, hogy el ne essünk. A haladást erősen hátráltatják továbbá a pályákon elhelyezett különböző objektumok, amelyektől alig látjuk az utat (hiába a villogó nyíl vagy a fénybója), ha pedig valaki közvetlenül előttünk húzza a gázt, a felcsapódó porhó beteríti az egész képernyőt, és szinte vakon kell haladnunk.

Az irányítás nem fog gondot okozni a tapasztalt játékosoknak, főleg annak nem, aki próbálta már a Tricky-t. A fék gombot még véletlenül se nyomkodjuk, mert sok-sok értékes időt veszíthetünk, elegendő, ha levesszük a gázról az ujjunkat, és máris be tudjuk venni még a legmeredekebb kanyart is.

A grafika egyébként elfogadható, a versenyzők kidolgozása eléggé részletes, csak-



Lehet, hogy kicsit eltévedtem?



Húzom a csíkot

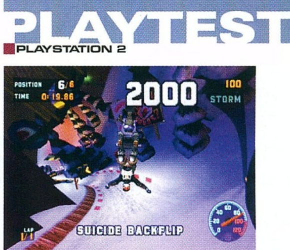




Most átteszem a kormányt hátra!



Ez a mozdulat valóban olyan, mint Supermané!



Na, ezt csináljátok utánam!

úgy, mint lánctalpas járműveiké. A helyszínek is minden dicséretet megérdemelnek, bár néha túlzásba vitték a készítők a fényeffektek használatát, ez ugyanis néhol igen zavaró tud lenni. Ami viszont elképesztően látványos, azok a trükkök – az ugratókon ugyanis nem árt valamilyen figurát bemutatni, mert csak így juthatunk pontokhoz, illetve turbóhoz (amivel egyáltalán esélyünk van a győzelemre). A mutatványt a flippergombok használatával tudjuk kivitelezni – némelyikük elég hajmeresztő, mondhatni már-már túlzás: karakterünk miközben egyik kezével a szánkót markolja, tornászokat megszégyenítő mozdulatokat mutat be a levegőben. A játék sebességérzete nagyon jó, ami leginkább a turbó használatakor érzékelhető, mert ilyenkor tényleg eszméletlen tempóban gyorsulunk. Szánkóink ebben az esetben fénycsíkot húznak maguk után, éppúgy, mint az SSX-sorozatban. A látványra tehát nem lehet panaszunk, a játék közben szóló hanghatások és zenék viszont teljesen átlagosak.

A Sled Storm tehát egy teljesen hétköznapi versenyjáték lett, ami jól bevált sémákat alkalmaz. Sem a grafika, sem a játszhatóság, sem az ötletesség szempontjából nem mérföldkő, mert mindent láthattunk már néhány hónappal ezelőtt egy másik játékban. A Tricky után nem nevezném áttörésnek, de azért van benne valami, ami azért élvezetessé teszi: talán a trükkök, talán a rengeteg megszerezhető jármű, talán a hangulatos pályák, talán a többjátékos mód, ahol osztott képernyőn kell legyőznünk játékostársainkat – vagy talán mindezen szempontok összessége. Egy próbát azért mindenképpen megér, még ha nem is merülünk bele túlzottan, mert ebben a műfajban továbbra is az SSX Tricky a csúcs.

Z.G.
corgan@freemail

KARAKTEREK



ZOE PAYNE
életkor: 20
testfelépítés: atléta
jármű: 5 egyedi
vezetési stílus: agresszív
Régi ismerős az SSX Trickyből. Kicsit lassabb a többieknél, de manőverező képessége kiváló. Kezdőknek nem ajánlott, mert nehéz vele talpon maradni.



TJ RALLINS
életkor: 26
testfelépítés: izmos
jármű: Blacktip
vezetési stílus: agresszív
TJ-vel minden további nélkül bele lehet menni a meredekebb helyzetekbe. Erős testfelépítése miatt könnyedén meg tudja tartani a szánt és az ellenfeleket is pillanatokon belül kilökdösi a pályáról. Érdemes vele kezdeni.



TRACEY MARETTI
életkor: 27
testfelépítés: sovány
jármű: Redline
vezetési stílus: körültekintő
Az Olasz hölgyike enyhén szólva is könnyű préda az ellenfeleknek. Soványka testfelépítése miatt még a szánkót is alig tudja tartani. Azért tudunk vele is győzni, ugyanis nagyon gyors – csak a többi versenyzővel ne húzzunk ujjat!



ALIX KINOSHITA
életkor: 23
testfelépítés: karcsú
jármű: Kinoshita (saját tervezés)
vezetési stílus: agresszív
Alix nagy mutatványos hírében áll. Rengeteg látványos trükköt tud, melyeket előszeretettel alkalmaz is. Stabil, erős és harcias. Ha aktiváltuk, mindenképpen tegyünk vele egy próbát.



PSYMON STARK
életkor: 26
testfelépítés: sovány
jármű: Rust Bucket
vezetési stílus: kiszorítós
Szintén találkozhattunk vele a Tricky-ben. Semmit sem változott, ugyanolyan arrogáns és erőszakos, mint volt. Ez a tulajdonság azonban néha előnyös – főleg, ha a versenyt aranyéremmel kell befejeznünk.



GAVIN MEYER
életkor: 26
testfelépítés: izmos
jármű: Voyager
vezetési stílus: nyugodt
Gavin a motoros szánkón kívül imádja a snowboardot is – ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a hátára erősített „lesiklóeszköz". Az extrém trükkök bemutatása sem áll tőle távol.



NIKLAS ERICKSSON
életkor: 25
testfelépítés: kórosan sovány
jármű: Ericksson
vezetési stílus: körültekintő
Sovány termete ellenére nagyon magabiztosan uralja járművét. A kanyarokat ugyan kissé nehézkesen veszi, de ez egyenesekben „hasít". Mellesleg véleményem szerint az ő gépe néz ki a legjobban.



SAM GRIFFIN
életkor: 21
testfelépítés: filigrán alkatú
jármű: Scooterbug
vezetési stílus: vakmerő
A mezőny második legfiatalabb tagja, túlzásba viszi a vakmerőséget és a figyelmetlenséget. Ez talán tapasztalatlanságából is adódhat, ezért legyünk elnézőek vele szemben.



Nem túl barátságos ez a hely

POZITÍVUM
- Látványos trükkök
- Könnyű irányítás
- Aprólékosan kidolgozott versenyzők és járművek

NEGATÍVUM
- Szemetek az ellenfelek
- Semmi eredeti ötlet
- Néhol alig látni az utat

BARÁTOK KÖZT

SSX Tricky	02/02	92%
SSX	01/05	92%
Sled Storm		

GRAFIKA	84 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	73%

2 játékos ■ PAL ■ www.easports.com

KNOCKOUT KINGS 2002

AHOL A KIVILÁGITATLAN POFONOK REPÜLNEK

TÍPUS SPORT KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2002.03.06 NTSC 2002.04.05 PAL

Ha az EA Sportsnál egyszer a fejükbe vették, hogy ha egy márkanevet futtatni akarnak, akkor azt futtatni is fogják az idők végezetéig – tekintet nélkül a veszteségekre. Mondjuk általában nem kimondottan a „veszteség" szokta jellemezni a sportszériáikat, de valljuk be, hogy a '98-ban debütált Knockout Kings-sorozatuk nem tartozik a legnagyobb kasszasikerek közé, különös tekintettel a 2001 sorszámot viselő előző részre, amely osztatlan fújolást okozott úgy a tesztelők, mint a játékosok körében. Ennek örömére az idei részben teljesen félredobták a korábban lefektetett alapokat (ami nem volt rossz ötlet), és úgy a játékrendszert, mint az irányítást teljesen újraszervezték.

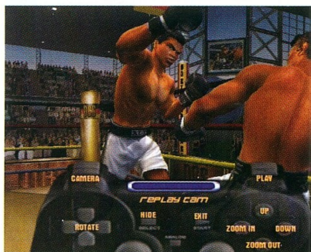
A főmenüt (illetve egyáltalán a menüket) valószínűleg az „egyszerűségben a nagyszerűség!"-elv ihlethette, lévén összesen három pont található benne, amelyekkel azonnali meccset, „barátságos" meccset (már amenynyiben ökölvívás tekintetében létezik ilyen jelző),tornát, valamint karriert indíthatunk. Hát ez nem valami sok, bár tegyük hozzá, hogy – a program nyújtotta lehetőségek ismeretében – többre nem is igen van szükség. A játékban összesen 45 bokszoló kapott helyett, akiket – fittyet hányva a sportág standardjeire – három súlycsoportba osztottak. Közülük 21 az ökölvívás történetének és jelenének csillaga, akik közül még a laikusok is valószínűleg hallották már a nehézsúlyú Lennox Lewis, a Klicsko-testvérek, Evander Holyfield, Joe Frazier, és bizonyos Muhammad Ali nevét. (A bokszot ismerők pedig örülhetnek Sugar Ray Robinsonnak vagy Oscar de la Hoyának, akik nyilván az előző urakhoz hasonló hírnevet szerezhettek volna, ha 30-40 kilóval súlyosabb egyéniségek lettek volna. Utóbbi illető egyébként arról az egyedülálló teljesítményéről nevezetes, hogy – ha jól tudom – hét világszervezet világbajnoki övét pofozta össze magának három különböző súlycsoportban, a legutóbbit az HBO is egyenesben adta valamikor az év elején.) A maradék 24 bokszoló – a licencmániájáról híres EA Sportstól teljesen szokatlan módon – kitalált személy, és kizárólag azért kerültek a programba, hogy a karrier módban tökéletesen érvényesülhessen a fokozatosság lenini elve.



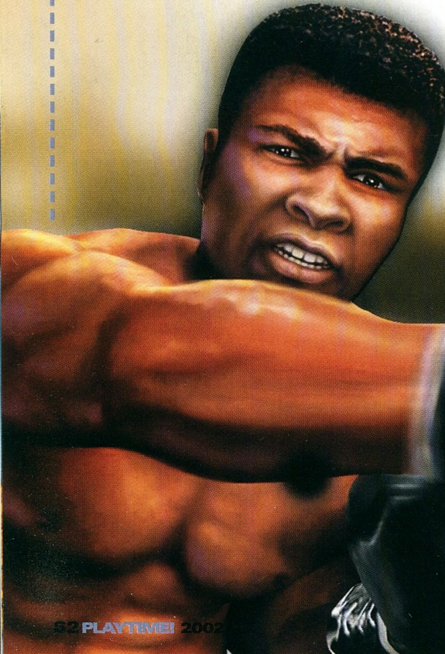
Úgy fest, hogy némi családi perpatvar alakult ki Klicskoéknál



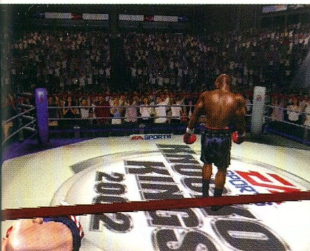
Heccelj csak, úgyis mindjárt lecsaplak!



Úgy döntöttem, ezt a sallert lassítva is megnézem



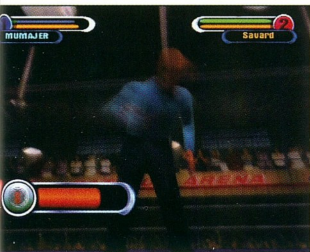
Az előző részekhez képest a legnagyobb változás az irányításban történt (tegyük hozzá: hél'Istennek!), amelyet meglehetősen leegyszerűsítettek. A kör és társai gombokon találjuk a jobb és bal horgot, az egyenest és a szurkálást, míg az R1 a felütés. Bokszolónkat a bal oldali analóg karral irányítjuk, azzal a sajátos módszerrel, hogy a kar mozdítása által előidézett mozdulat aszerint változik, hogy milyen távolságban vagyunk az ellenféltől. Tehát ugyanarra a mozdulatra lépkedhet a figuránk, körözhet az ellenfél körül, illetve hátrahajolhat egy kivilágítatlan saller elől. Kicsit körülményes rendszer, de a gyakorlatban elég jól működik, miután megszokta az ember. Az ütés gombok alapvetően a fejre célzott pofonokat hozzák elő, testre például úgy tudunk ütni, ha az ellenfél közelében előrehajolunk az analóg karral (ezzel egy füst alatt ki is kerüljük a mi fejünkre irányzott csapásokat). Az alapütéseken kívül minden játékosnak van egy egyéni speckó kombója is (R2), pontosabban: minden játékoshoz hozzá van rendelve egy a nyolc közül, olyanok, mint például két bal szurkálás után egy méretes jobbhorog. (Kár, hogy nem szerepel Mike Tyson – az övé lehetett volna az egyik fül leharapása.) Jó bokszoló perzse nemcsak üt, hanem védekezik is, legalábbis megpróbálja. Elméletileg erre a célra az L1 szolgál, de van egy rémes jellegzetes-



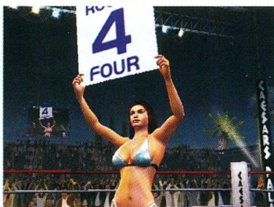
Oké fiúk, hozzátok a darut a daginak!

sége: megnyomására ugyan a fickónk mindig felemeli a kezét, viszont csak akkor védi az ütést, ha a védekező gombot pont a megfelelő pillanatban nyomtuk meg – és akkor is csak egyet. (Arról már nem is beszélve, hogy emberkénk képtelen felemelni a kezét, amikor éppen sorozzák, vagy folymatosan szúrkálják.) Igazán hatékony védekezésről tehát maximum akkor lehetne szó, ha valaki sorozatban pont akkor tudná megnyomni az L1-et, amikor kinyílik az ellenfél pofozóládája. Mivel szerintem kevés ilyen személy él e Földön, talán jobban jártunk volna, ha kapunk egy „kettős fedezék" gombot, netán egy fogást. Ehelyett van viszont két szabálytalan ütésfajta (saller visszakézből és a mélyütés), amelyeket elég gyakran használva sikeresen leléptethetjük magunkat, sőt van egy külön gomb a speciális heccmozdulatokra is. (Persze, ha jól belegondolok, tulajdonképpen ezek némelyike is használható egyfajta sajátos védekezésként: itt van például az a mozdulat, amikor figuránk hátat fordít az ellenfélnek, és előrehajolva paskolja a hátsó felét – nyilván ilyenkor elég nehéz állon verni...)

A boksz ugyebár nem egy túl bonyolult sport: le kell csapni a t. ellenfelet, aztán jó napot kívánok. Erre akkor van lehetőség, amikor az életerejét jelző zöld csík teljesen elfogy. Ezt természetesen a pontos és nagy erejű ütésekkel farigcsálhatjuk le. Az ütőerőt az egészség alatti sárga csík telítettsége jelzi, amely az ütéseknél villámgyorsan elfogy, és csak lassan töltődik fel. Ennek megfelelően abszolút nem jó taktika, ha odaállunk az ellenfél elé, és elkezdjük folyamatosan ütni, mint a répát: egyrészt a harmadik-negyedik ütés után már alig sebzünk valamit rajta, másrészt a nagy lerohanásban mi is óhatatlanul beszedünk egy-két maflást. (Ha pedig egy gép irányította jobb képességű játékossal állunk szemben, akkor egy ilyen adok-kapokban majdnem biztosan kétszer annyi pofont nyelünk le.) Sokkal hatékonyabb módszer, ha inkább gyors kombinációkra ugrunk be maximális ütőerővel, majd gyorsan kilépünk az ütőtávból. Különösen szórakoztató, ha mi fogunk padlót, ilyenkor ugyanis az X villámgyors nyomogatásával tudunk felállni, ami harmadszorra már nem nagyon szokott sikerülni.



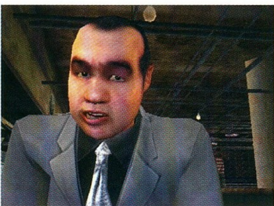
Pedig az előbb még egész jól láttam...



Egész látványos egy ilyen bokszmeccs!

Nem bonyolították túl a játék karrier módját sem, habár elég szellemesen oldották meg az újonnan indított karakter kialakítását: miután megadtuk nevét és lakhelyét, valamint felöltöztettük a frankónak ítélt gatyába-kesztyűbetetkóba, kapunk 200 pontot, amit alapvető tulajdonságai (ütőerő, sebesség, lelkierő, áll(óképesség), szív és kihagyások) fejlesztésére fordíthatunk. A legfontosabb ebből a sebesség, amit egyébként – a pontoktól függetlenül –a súly változatásával is módosíthatunk az erő paraméter kárára/hasznára (ha például növeljük a súlyt, akkor ugyan növekszik az erő, de értelemszerűen csökken a sebesség is). Minden egyes megnyert mérkőzésünk után újabb 15 ponttal gazdagodunk, így tehát egy világbajnoki címmérkőzésre elég szépen felturbózhatjuk a fickónkat – amire mellesleg szükség is lesz, hisz mondjuk a nehézsúly kategóriájának élén trónoló Ali majdnem minden statisztikája 100-as értékű.

Kétségtelen tény, hogy a Knockout Kings 2002 sokat fejlődött az előző rész óta, habár az is meglátszik, hogy a készítőinek nem olyan erőforrásokból kell gazdálkodnia, mint mondjuk a „pöttyet" népszerűbbeknek számító FIFA-, NHL- vagy NBA-sorozatoknál. Az alapkoncepció kétségkívül az volt, hogy az EA Sports-játékokban megszokott élet- és adathűséget ez esetben feláldozzák az egyszerűség és a játszhatóság oltárán. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a fiktív karakterek, az állandó KO-győzelmek, vagy az a tény, hogy „doktor" Klicsko egyik meccsén több mint 1000 ütést próbált meg négy vagy öt menet alatt – az igazi Klicsko bácsi szerintem egész pályafutása alatt nem ütött ennyit éles meccsen. Ez az elv egyébként rányomta bélyegét a játék összes alkotóelemére is. A motion captured-technikával digitalizált bokszolók például remekül néznek ki, és az animációjukban sem található kivetnivalót az átlagosan szőrös szívű játékos – a közönség (illetve alkalmasint annak hiánya) viszont már kevésbé szívderítő. A készítők külön büszkék voltak arra, hogy a bokszolók fejszerkezetének alakulása hű lenyomata a rajta elcsattant pofonok mennyiségének – az meg egy más kérdés, hogy ez kizárólag a leütések előtt látható rövid animációk idején látható, esetleg a mérkőzések végén, az eredményhirdetésnél. Eleinte azt hittem, hogy a padlóra küldéshez is csak egyetlen fajta animáció tartozik, de bevallom



Igazából a manageremet lenne kedvem leverni



Ali, a szteptáncos



Elvesztettél valamit, barátom?

tévedtem. Kettő... Ugyanez a helyzet a hangoknál is: a főcímzenében hallható kis opuszt kétségtelenül direkt a játékhoz írták (bár el kellett gondolkoznom rajta, hogy ennél a sípolos hip-hopnál nem lenne-e jobb, ha mégis inkább Mr. Tyson csócsálná a füleimet?), ezzel viszont ki is merült a zenetár, és a mérkőzések közben puffogó öklök hangját és a sztereotípiákat ismételgető kommentátorok produkcióját most inkább nem szeretném boncolgatni. Egy szó, mint száz: a Knockout Kings 2002 ugyan jelenleg a legjobb bokszprogram PS2-n, de azért a készítői hagytak még maguknak fejlesztési lehetőségeket a következő egy-két részre.

Spot
spot@vogel.hu

POZITÍVUM

- Jól animált bokszolók
- Egyszerűsített kezelés
- Elég nagy kihívás a gép ellen bajnokságot nyerni

NEGATÍVUM

- Ez azért még messze van a "valósághű"-től, a játék kicsit túlzottan is arcade jellegű
- Töltögetni azt nagyon szeret a játék. Minden menüt!

BARÁTOK KÖZT

- Knockout Kings 2002
- Ready 2 Rumble
- Knockout Kings 2001

GRAFIKA	77 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	74%

2 játékos ■ NTSC ■ www.easports.com

YANYA CABALLISTA CITY SKATER

LEDESZKÁZZUK AZ IDEGENEKET

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ/FEJLESZTŐ KOEI MEGJELENÉS 2001.10.01 NTSC 2002.05. PAL



A lehetőségek hamarosan korlátozódnak

A PS2-tulajdonosok körében a Koei név minden bizonnyal nem cseng ismeretlenül. A japán cég Európában sajnos elég kevés játékkal képviselteti magát, mondhatni, hogy szinte csak a biztos sikernek számító (már az USA-ban is befutott) programokat konvertálják át PAL rendszerre. Jó példa erre a Kessen-, ill. a Dynasty Warriors-sorozat, melyek már a mi kicsiny hazánkban is ismertek. A fejlesztők nagy fába vágták a fejszéjüket, amikor eldöntötték, hogy egy teljesen japán stílusú játékkal jelennek meg az öreg kontinensen, ami szakít a már jól bevált akció/kalandjáték sémával. (Bár az is igaz, hogy a gördeszka Japánban is csak gördeszka.) A szóban forgó programban ugyanis feladatunk nem más, mint gördeszkázni és a lehető legjobbak bizonyulni az összes versenyen.

A Yanya Caballista egy cel-shading grafikával készült játék, amilyet már láthattunk annak idején Dreamcaston a Jet Set Radio személyében (illetve mostanság Xboxon, a folytatásában) – azzal az elhanyagolható különbséggel, hogy itt a korit felváltotta a deszka. A stílus tehát nem mondható sem forradalminak, sem egyedinek. A sztori szerint az idegenek ellepték a földet, és rettegésben tartják lakóit. A gonosz Gawook mindenütt ott vannak, úgyhogy feladatunk megtisztítani tőlük a placcot – azaz elpusztítani őket. Ez úgy hangzik, mint egy horrorfilm-sztori, ám meglepő módon a Gawook inkább jópofák, mintsem rémületesnek. A túlvilágra való „exportálás" itt nem is fegyverekkel történik, hanem magával a sportszerünkkel, azaz a gördeszkával. Egyszerűen csak a Gawook közelébe kell gurulni (repülni, grindolni) és ott valamilyen trükk bemutatásával egybekötve kell hozzájuk érnünk.



Nem jött össze...



Narancssárga tenger... jajj!

A játék elején 3 karakter közül kell kiválasztanunk, hogy melyikükkel vágunk bele a megmérettetésekbe, de a program előrehaladtával aktiválhatunk további 5 versenyzőt. A „szörnyek" likvidálásra számos lehetőség nyílik a különböző játékmódoknak köszönhetően. Ezeket érdemes alaposan kivesézni, mivel nagyon sok közül választhatunk.

Kezdjük a sort mindjárt a challenge móddal, amit elindítva rögtön 4 újabb opció tárul szemünk elé. Az első a Basic Controls, ahol a leginkább a gombok használatával ismerkedhetünk meg, itt kapunk felvilágosítást arról, hogy mi is tulajdonképpen a flip, spin, ill. mire jó a grindolás. A második opció a Trick nevet viseli, ebben különböző trükkök elsajátítása a cél. Érdemes végignyomni, mert a Gawook elpusztításához (a street módban) be kell vetni minden tudásunkat. Harmadikként jöhet az ún. Combos, azaz az extra képességek elsajátítása, legvégül az utolsó a Gawoo Attack, ahol már ténylegesen a Gawook kinyírását gyakorolhatjuk. Mind a négy sorozat 10+1 versenyből áll, amit azért nem fogunk egyik percről a másikra teljesíteni. Különösen a +1 pálya nehéz, ahol már nincs lehetőségünk a feladat szemléltetését kérni a géptől. Ha mégis sikerült végigküzdeni magunkat a 44 feladaton, plusz karakterekhez jutunk, akik szintén bolondabbnál bolondabb kinézetű figurák. Érdemes kipróbálni mindenkit, már csak a poén kedvéért is.

Nagyon érdekes és főként idegtépő a Ramp mód, ahol 3 pálya áll rendelkezésünkre hajmeresztő mutatványaink bemutatásához (Easy, Medium, Hard). Mind közül ez a játékmód a legnehezebb. Rengeteg combo és speciális mutatvány szükségeltetik a végigjátszásához, csak győzzük ezeket az adott idő alatt kivitelezni. (Példának okáért: tripla flip, tripla grind, vagy akár ezek ötvözetei egyszerre.) Nem könnyű őket végrehajtani, sok-sok gyakorlás szükségeltetik hozzá és egyre nehezebb trükk-kombinációkat kell bemutatni. Ha ezt meghatározott számú nekifutással nem sikerül teljesíteni, akkor vége a játéknak. Ebből következően sok időnkbe telik a végigjátszása, noha a szóban forgó 3 pálya elsőre kevésnek tűnik. Nem maradhat ki természetesen a klasszikus versus, azaz a többjátékos mód sem, mely – gondolom – nem szorul különösebben magyarázatra.



Ne üvölts, nem fog fájni!

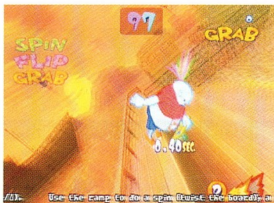


Ettől a figurától még a hajam is égnek áll!

Végül pedig lássuk a YC fő feladatának tekinthető street módot, ami valójában a hétköznapi story mód megfelelője. Mindössze 5 küldetés található benne, és ez – valljuk meg – nem túl szívderítő. Feladatunk természetesen a város megtisztítása a Gawooktól. Ezeket a teremtményeket többféleképpen is elpusztíthatjuk, hogy melyiküknek éppen mi is a gyenge pontja, azt a program időben kiírja a képernyőre. Ez nagyjából annyit tesz, hogy ha a flip felirat jelenik meg, akkor az adott idegent csak és kizárólag ezzel a trükkel lehet legyőzni (ha pl. a grindot próbáljuk ellene használni, az hatástalan). Nehezítésként a



Itt minden hülye szemben jön?



■ Csoda, hogy elbír a deszka



■ Ezeket a házakat nyilván Makovecz építette



■ "Nézz, nézz az ég felé..."



■ Elviszel egy körre?

missziókat időlimitekhez kötötték, így igencsak „pörögnünk" kell, ha végig akarunk menni az adott pályán. Lesz azért lehetőségünk az időt kiterjeszteni is – ehhez csupán a helyszínen elhelyezett coinokat kell összegyűjtenünk (ezzel a módszerrel gyarapíthatjuk pontszámainkat is). Ha azonban nagyon gyengén muzsikálunk (pl. nem tudjuk rendesen kikerülni a bójákat, beleesünk a folyóba), akkor azért kőkemény időlevonás jár. A helyszínek végén egyébként meg kell mérkőznünk a főellenséggel is, aki egy-egy Gawoocsoport vezére. (Itt lesz csak igazán ereszd el a hajamat!) A feladat végeztével rangsorolást kapunk attól függően, hogy mennyi idő alatt és milyen pontszámmal teljesítettük az adott szakaszt.

A Street mód nyújtotta lehetőségekben kapunk leginkább szabad kezet a feladatok elvégzéséhez. Kivételt képez ez alól a Gawook kinyírási módszere, amit szigorúan az utasítások szerint kell elkövetnünk, de hogy milyen sorrendben és útvonalon érünk el a szörnyecskékig, azt a programozók ránk bízták. Nagyon jó megoldás, ha a korlátokon „grindolva" csúszunk a megsemmisítésre váró alanyig (persze ha van rá lehetőségünk), mert ezzel a módszerrel rengeteg időt spórolhatunk meg. A pályákon továbbá vegyünk fel minél több coint, így szintén időhöz, illetve pontszámtöbblethez jutunk, ami a végelszámolásnál jól jön. Ha már a pontszámgyarapításnál tartunk: minél extrémebb trükköket mutatunk be, annál magasabb értékkel gyarapodik számlánk. A Gawook pusztítása szintén hatékonyabb ezzel a módszerrel! Fontos lehet az is, hogy az ellenfeleknek van ún. level, azaz tulajdonképpen nehézségi szintjük (mellėjük érve ez ki is fog derülni). A level 0 címkét viselők a leggyengébb faj, a 10-esek pedig a legfejlettebbek. Értelemszerűen a leggyengébbet lehet a legkönnyebben elpusztítani, ilyenkor a legegyszerűbb mutatvány után is szertefoszlanak, a magasabb szintű Gawookat ennél persze nehezebb feladat lesz elintézni.

A cel-shading technológia nagyon szép és poénos tud lenni, de jelen esetben a részletességet nem vitték túlzásba a Koei emberei. A Jet Set Radio például sokkal szebben néz ki (még a DC-s elöd is!). A tereptárgyak eléggé elnagyoltak, egyedül talán a skateboardosok néznek ki igazán jól. A pályák nem túl ötletesek, bár némelyik egész hangulatosra sikerült. Ezenfelül nincs semmi magával ragadó ötlet a játékban: semmi falfújkálás, semmi rendőrautókon való csúszkálás, semmi izgalmas dolog. Kicsit egyhangú és unalmas az egész. A legálmosítóbb viszont az, hogy teljesen egyedül vagyunk a pályákon – sehol egy civil, sehol egy társ, csak azok az átkozott Gawook! Autók formájában ugyan van forgalom, de ezt sem idézi egy városi közlekedés hangulatát valósághűen – a járművek ugyanis „alagútból alagútba" közlekednek egy kb. 50 méteres egyenes szakaszon. Ezzel ellentétben a speciális képességek megvalósítása egészen látványosra sikerült. Szikrákat és villámokat szór a board, fényeffektek, villanások láthatók mindenütt. Egyébiránt ez minden karakternél másképpen jelenik meg, úgyhogy érdemes mindenkivel legalább egy próbát tenni. Az irányítás terén is van meglepetés bőven. A gyárilag beállított gombkiosztást villámgyorsan felejtsük el, mert azzal még elindulni sem igen fogunk, pláne trükközni! Javasolnám helyette a második választási lehetőséget, ahol az analóg karral haladunk, a funkciógombokkal pedig figurázunk – így a játék egészen könnyen kezelhetővé és élvezhetővé válik. Az audio résszel semmi gond nincs, remekül illenek a játékhoz (első alkalommal ugyan zongorakalimpálásnak tűnhet, de később megszokva már egészen tűrhető, tényleg elég japános hangulatot kölcsönöz a játéknak). A zenén kívül alig van más hangeffektus, kivéve ha elesünk, illetve ha a Gawooknak erős fájdalmakat okozunk.

A Yanya Caballista tulajdonképpen egy teljesen átlagos játék, melyet még a számos játékmód sem tud ellensúlyozni. Azok, akik könnyed kikapcsolódásra vágynak és a szürkeállományukat sem akarják nagymértékben megterhelni, mindenképpen tegyenek vele egy próbát. Nem mondom, hogy egetrengetően nagy durranásról van szó, de valahogy nekem mégiscsak tetszik (bár ez lehet, hogy a személyes, túlzott japán játék-mániámból adódik). Mindenesetre nem árt tisztázni, hogy a Koei játéka semmiképpen sem nevezhető a Sega-s JSRF vetélytársának. Hát talán legközelebb jobban sikerül...

Z. G.
corgan@freemail.hu



■ A szabályos előzés ebben a játékban balról történik. Meg a korláton



■ Hiába, ide már tudás kell!



■ Most vajon merre?



■ Ég a lábam alatt a deszka

■ POZITÍVUM

- Látványos speciális figurák
- Eltérő tulajdonságokkal rendelkező versenyzők
- Sok játékmód

■ NEGATÍVUM

- Semmi egyedi ötlet
- Nehezen tanulható trükkök
- Grafikai hiányosságok

■ BARÁTOK KÖZT

Jet Set Radio Future (Xbox)	02/05	91%
Jet Set Radio (DC)		
Yanya Caballista City Skater		

GRAFIKA	77 %
HANG	74 %
ÉRTÉK	71%

■2 játékos ■NTSC ■www.koeigames.com

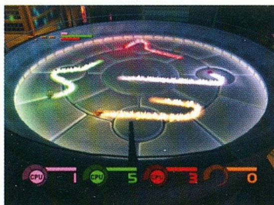
FUZION FRENZY

■ KEZDŐDJÉK A PARTI!

TÍPUS PARTIJÁTÉK KIADÓ/FEJLESZTŐ MICROSOFT MEGJELENÉS 2002.03.14. PAL



■ Egy, két há... ugrik



■ Reszkessetek a farkamtól!

A z eddigi partijátékok valamilyen szinten mind a táblás játékokra emlékeztettek, a Mario Party esetében pedig ténylegesen arról volt szó. A Fuzion Frenzy szakít ezzel az eddig kötelező játékmenettel, és a körítést feláldozva az egyes minijátékokra helyezi a hangsúlyt.

A Tournament-módban ugyan végigjátszhatunk egy bajnokságot, ez azonban nem túl javallott, mert sokszor kapunk olyan játékokat, amiket nem fogunk szeretni. Ehhez még hozzá kell számítani azt, hogy itt minden negyedik játék a Fuzion Frenzy nevű, amivel az a baj, hogy távolról sem ez a legjobb minijáték a programban (a bajnokság kisebb viadalokra van osztva, és ezek lezárása mindig a FF). Ebben az eddig megszerzett pontjainkat válthatjuk be drágakövekre, amiket el kell vinnünk a beváltóhelyre – a probléma csak az, hogy ezeket elcsórhatják tőlünk a szemfülesebbek. Túl nagy baj nincs ezzel, viszont ha a legnagyobb – 24 minijátékból álló – bajnokságot kezdjük el, akkor hatszor kell magunkat végigküzdeni ezen, ami már elképesztően unalmas.

Egyébként a programban 45 különféle minijátékot találunk. Ezeket egyenként is kipróbálhatjuk, ami sokkal inkább javallott, mint a fent részletezett bajnokság – ilyenkor ugyanis végigmehetünk az egész listán, kiválaszthatjuk a nekünk tetszőket, és azokat nyomhatjuk orrvérzésig. Sajnos a 45 játék közül elég sok olyan, amiből elég volt annyi, hogy kipróbáltuk – van például négyféle ritmusjáték, ahol a kontroller színes gombjait kell a megfelelő időben lenyomni. Van néhány olyan játék is, ahol valamit (drágaköveket, „csillagport", bombát) be kell gyűjtenünk, és elvinni a megfelelő helyre. Ellenben van legalább 15 olyan játék, amivel hosszú ideig – akár órákon át – el tudtunk lenni, szívatva egymást. Talán a legnagyobb királyság a programban a Sumo nevű minijáték: itt a játékosok egy kis gömbben foglalnak helyet, és egy korongon viaskodnak – próbálják lelökni egymást a vízbe. A problémák ott jönnek, amikor a korong elkezd keskenyedni, egyre kevesebb helyünk marad lökdösődni, mocorogni. A Rollmentum nevű játékban szintén egy labdában foglalunk helyet, de itt folyamatosan pattogunk, a cél az, hogy a padló kivilágított foltjaira érkezzünk le (igen nagy élmény, amikor valaki elől sikerül elhappolni egy pontot). A Twisted System nevű játék egy kínzóeszközre emlékeztet: a karaktereket nem kell irányítanunk, mindössze le kell hajolnunk, amikor egy torokmagasságban, és fel kell ugranunk, amikor egy bokamagasságban húzódó pengéhez érünk. Ez igen nagy koncentrációt igényel, és mivel hamar felgyorsul az egész sokaknak nem nagyon megy (azért Kozival egész jókat viaskodunk néha, Sasa meg nem bírja). Szintén élvezetes a Hockey, bár ez sokkal inkább emlékeztet biliárdra, mint jégkorongra: egy kör alakú pályán van négy luk, ezekbe kell beterelni a korongokat (mindig két korong van az asztalon) – amikor hozzájuk érünk, azok átveszik a mi színünket, akkor kapunk pontot, ha az így megy be a célba (a Sumo mellett talán itt lehet legjobban szívatni egymást). Szintén kipróbálásra érdemes a Tailblazer (Tron-klón), a Knock-out (a Sumóhoz hasonlít, de le lehet fagyasztani az ellenfelet), a Bug Spray (a bogarakat kell lefesteni, mire azok elindulnak a bázisunk felé – természetesen át lehet festeni őket) valamint a különféle versenyjátékok (Jetboat Sprint, Tank Tracks, Bumper Race, Roller Ruckus).

Minden játékban négy karakter vesz részt – ha nem vagyunk ennyien, akkor a gép játszik ellenünk. Sajnos nem túl jól lőtték be a nehézségi szintet, mert még könnyű fokozaton is elég durván nyomja néhány játékban – a többiben pedig szinte alig tud megmoccanni. Természetesen a Fuzion Frenzy nem lehet versenyben a legszebb Xboxos játék címéért, de egy partijátékhoz képest meglepően jól muzsikál ilyen téren. A textúrák magas felbontásúak, különösen a fémesnek szánt felületek sikerültek jól! A színes fények is nagyon klasszak, szépen bevilágítják a környezetet. A hangokat kétfelől lehet megítélni, a zenék egész kellemesek, de ami fontosabb, hogy még hosszú idő múlva sem lesznek idegesítőek. Ellenben a karakterek hangjai már pár perc múlva a plafonra fognak kergetni minket, különösen a Zack nevű figura elviselhetetlen.

A Fuzion Frenzy igazi partijáték lett: egyedül nem érdemes vele játszani, ha meg négyen vagyunk, akkor meg lehetetlen abbahagyni. Mindenkit megfog, néhány olyan ember játszott vele a szemem előtt órákat, akik addig ezt elképzelhetetlennek tartották. Ha a következő részhez összeraknak valami épkézláb bajnokság-módot, akkor akár a Mario Partyt is megközelítheti...

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ A Sumóban az "oszd meg és uralkodj!"-elv vezet a győzelemre

■ POZITÍVUM

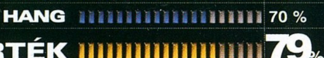
- ■ A játékokra gyanakvóan tekintő embereket is teljesen magával ragadhatja
- ■ Partijátékhoz képest szép grafika

■ NEGATÍVUM

- ■ Egyedül elég unalmas
- ■ Jópár használhatatlan minijáték

■ BARÁTOK KÖZT

Mario Party 2 (N64)	01/01	85%
Fuzion Frenzy		
Crash Bash (PSX)	01/01	78%



■4 játékos ■NTSC ■www.fuzionfrenzy.com



■ "NHL Frenzy"



■ Ezt az előnyt nem fogom elveszteni!

BLOOD WAKE

TALÁLT, SÜLLYEDT!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ STORMFRONT STUDIOS MEGJELENÉS 2002.03.14. PAL

A stégre sem lehetünk tekintettel

Amikor az E3 beszámolónkban megemlékeztünk a Blood Wake-ről, azt emeltük ki, hogy a víz megvalósítása olyan minőségű, amilyet még nem láttunk, valamint a játék nehézsége is kiemelkedő. Mindezt egy pálya alapján mondtuk, de ezúttal a fejlesztők nem változtatták meg terveiket félúton, és ez a két dolog a végleges verzióra is jellemző.

A játék eredetileg az 1960-as években játszódott volna, a Kínai-tengeren, azonban lassanként annyi extrát préseltek bele, hogy inkább áttették egy másik világba az egészet. Egy szigetekkel, öblökkel tarkított tengeren járunk, ahol három ország (bár talán helyesebb lenne bandát mondani) vívja harcát. A Jade Kingdom egy hagyományos királyság, amelyet Lord Brana ural. Ők már régóta harcban állnak az Iron Empire-rel. Utóbbi országot Shao Lung vezeti, egy kegyetlen, gonosz ember. A harmadik frakció neve Shadow Clan, a törvényenkívüliek és kalózok gyűjtőhelye, bár a sztereotípiáknak megfelelően azért rendes fickók, akik a világ végére is elmennének egy karizmatikus vezérrel. Ez utóbbit alakítjuk mi (Shao Kait), habár eredetileg nem az Árnyékklánba tartoztunk, de ők mentenek meg minket testvérünktől, Shao Lungtól.

A játék ott kezdődik, hogy kapunk egy ótvar dzsunkát, és azzal kell pár küldetést teljesítenünk, mire végérvényesen befogadnak minket. Eleinte ugyanis nem sokan bíznak bennünk, árulónak és zöldfülűnek tartanak, tehát bizonyítanunk kell..

A küldetések meglehetősen nagy variációt mutatnak, és az biztos, hogy nem fogunk unatkozni a játék során. Lesz részünk fejvadászatban, illetve konvojok védelmében, de kincsvadászatban is. Lesz egy olyan helyszín, amikor egy bizonyos ideig ki kell tartanunk, és lesz, amikor a part mentén fekvő házakat kell megsemmisítenünk. Van egy olyan misszió, amikor az éj leple alatt kell egy deltavidéken felkecmeregnünk, és megsemmisíteni egy hajót – itt a legnagyobb nehézséget talán az iszkolás jelenti, hiszen a robbanást követően beindul a riadó, őrnaszádok tucatjai kezdenek cirkálni, keresni az elkövetőt. Egy alkalommal még versenyfutáshoz is szerencsénk lesz – itt mi nem használhatunk fegyvert, nem úgy, mint a „drukkerek".

Küldetéseink elvégzéséhez 12 különféle hajó áll rendelkezésünkre, és ahogy haladunk előre a történethez, úgy választhatunk egyre több közül. A járművek három szempont szerint (sebesség, fegyverzet és páncélzat) vannak értékelve egy ötös skálán. Sajnos a fegyverzetbe a legcsekélyebb mértékben sem szólhatunk bele, mindegyik járműnek megvan az alapfelszerelése, és azon változtatni nem lehet. Személyes tapasztalatom szerint egyébként mindig a lehető legnagyobb páncélzatú hajóval kell menni, mert a játék nem könnyű. Sőt nehéz... KKD-nehéz, ha ez valakinek mond valamit. A nyolcadik küldetést (az említett éjszakai robbantósat) órákon keresztül próbáltam meg teljesíteni legkönnyebb fokozaton, mire végre a sokadik stratégiával sikerült (akinek esetleg nem lenne ennyi türelme, annak VZ koma tartogat valamit a cheatek között). A szétlőtt hajók után ládák maradnak, amelyeket felvéve különböző másodlagos fegyverekhez (rakéta, torpedó) és gyógyításhoz juthatunk.

Győzött a jobb! Vagyis én

A játékot sokan „Twisted Metal a vízen"-nek nevezik, pedig szerintem ez távol áll az igazságtól. Itt ugyanis nem egy arénában vagyunk, ahol mindenkit ki kell nyírni, hanem egy viszonylag jól összerakott sztori vezet végig minket a játékon – és ez azért sokat dob rajta. A víz sem csak annyit jelent, hogy a talaj nem barna, hanem kék, ugyanis a hajók teljesen máshogy manőverezhetők, mint a kocsik – és ez szerencsére meg is jelenik a játékban. Egész élethű lett az, ahogy a hajót dobálják a hullámok, ráadásul minél gyorsabban megyünk, annál inkább. A víz más tekintetben is jól sikerült, a fél éves „vízfejlesztés" eredménye talán nem jön vissza tökéletesen a képeken, de mozgás közben elképesztő: fodrozódik, hullámzik, a hajók nyomvonalat hagynak benne. Ráadásul – bár ugyanarról a tengerről van szó – sokféleképpen tűnhet fel: egy verőfényes napon égszínkék, éjjel pedig gyönyörűen tükröződik rajta a Hold. Alkonyatkor mintha vérben haladnánk előre, míg esőben szürke és hangos – igazán hangulatos a környezet. A hajók hasonlóan színvonalasan vannak megcsinálva, a dugattyúk egyre gyorsabban dübörögnek, amikor sebesebben haladunk, kis daruk, gépek töltik be a fegyvereket, a torpedóvető lehajlik, amikor átváltunk rá – pompás! A legnagyobb baj a part, és a vízben levő sziklák kidolgozásával van, amelyek nagyon ócska textúrákat viselnek, itt egyáltalán nem látszik, hogy egy Xbox-játékkal van dolgunk. (Még szerencse, hogy ezeket ritkán fogjuk közelről látni.) Ennek pont az ellentéte az osztott-képernyős deathmatch-mód, ami viszont nagyon élvezetes lett, és még egy közepes nagyságú tévén is tökéletesen élvezhető. Szóval a Blood Wake egy igen jó játék, ha nem is kiváló. Nagy átlagban szép grafika, totális akció, hatalmas szavatosság – nekem őszintén szólva jobban bejött, mint a Twisted Metal: Black.

Grath
grath@mail.datanet.hu

Hm, valamitől kigyulladt a tenger

Ez a lopakodós küldetés... volt

POZITÍVUM

- Gyönyörű vízeffekt
- Élvezetes a multiplayer-mód
- Rengeteg küldetés

NEGATÍVUM

- Baromi nehéz
- Egy kooperatív mód jól jött volna

BARÁTOK KÖZT

Twisted Metal: Black	01/09	90%
Blood Wake		
VCL Motor Mayhem	01/10	75%

GRAFIKA	89 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	83%

4 játékos NTSC www.bloodwake.com

KING'S FIELD THE ANCIENT CITY

CSEPPET SEM KIRÁLYI

TÍPUS AKCIÓ-RPG KIADÓ AGATEC FEJLESZTŐ FROM SOFTWARE MEGJELENÉS 2002.03.27. NTSC


Támadnak az egyiptomiak!


A járkáló húsevő növény ránk feni a fogait


Egész szép helyszíneket is találhatunk néha

alószínűleg nem sokan hallottatok a King's Field-játékokról, pedig az Ancient City már a sorozat negyedik epizódja (Japánban még a King's Field IV címmel jelent meg a játék). Az Armored Core mellett a From Software legsikeresebb szériájának első epizódja az egyik legelső PSX-játék volt: még 1994-ben jelent meg. (Európában 1997-ben, de senki nem kapta fel rá a fejét.) A sorozat tulajdonképpen csak Japánban ért el sikereket, viszont kialakult egy fanatikus rajongói csoport – fanclubokkal, website-okkal –, akik miatt a kiadónak megérte lefordíttatni az Ősi várost.

A játék belső nézetet használ, ami az RPG-knél nem túl gyakori – legalábbis mostanában nem (a legelső PC-s szerepjátékok szinte mind egy szálig ilyenek voltak). A fejlesztők szerint ez azért történt, hogy a játékos bele tudja magát élni a kalandba, hogy sokkal inkább az idegen világban érezhesse magát – és bármilyen meglepő, be is jött, tényleg sikerült néhány igen hangulatos helyszínt kreálniuk. A játék egyébként meglehetősen sötét helyszíneken, félelmetes labirintusokban játszódik. A régi rajongók szerint sokkal komorabb lett a játék, mint az eddigi részek, habár bevallom, én nem játszottam egyik korábbi epizóddal sem. Ez persze nagyrészt az Ancient City háttértörténete miatt van így, hiszen az sem túl vidám. Deviant, egy Azalin nevű királyság hercegét alakítjuk. A sztori egy kis szobor, a Szomorúság Bálványa körül bonyolódik, amelyet Heladin király kap ajándékba egy vendégétől. Ettől kezdve a királyság megindul lefelé a lejtőn: természeti katasztrófák, polgárháborúk kora köszönt be, teljes lesz a káosz. A királyi tudósok kiderítik, hogy a bajt a kis szobrocska okozza, amit – a bajok megszüntetése végett – azonnal vissza kell vinni a származási helyére, a Csapások Földjére. A megtisztelő feladatért a Kardmester névre hallgató harcos lesz a felelős, ő állít fel egy expedíciót, és próbálja meg visszavinni a bálványt. Mi úgy kerülünk be a képbe, hogy valaki elhozza nekünk a szobrot – ezek szerint a küldetés kudarcot vallott, nekünk kell megtenni, amit megkövetel a haza.

Természetesen igen sok idő el fog telni, amíg a megbízatást teljesítjük, de azért annyit elárulnék, hogy egy démon keveri a kevernivalót és leveréséhez minden erőnkre szükségünk lesz. Egyébként nemcsak a karakterünk ereje számít, hanem a mi lelkierőnk, kitartásunk is: a King's Field ugyanis egyike a legszemetebb, és legnehezebb RPG/kalandjátékoknak. Mielőtt kiismernénk a gonosz kis trükköket, csapdákat, amiket a fejlesztők alkalmaztak, szinte minden sarkon el fogunk halálozni. Például, rögtön az első helyszín elején, ha nem vesszük észre, hogy a föld egy kis folton más színű, mint körülötte, akkor máris beleléptünk egy lávatóba – és meghalunk. Mondom, ez még csak a játék legeslegeleje, később vermek, mérgek, vakság, durva képességekkel rendelkező szörnyek egész garmadája les ránk. Már az első félóra után a gutaütés határán voltam, legalább tízszer haltam meg, ami – szerintem – egy RPG esetén nem túl ideális. (Egyébként egy régi King's Field-mániákus megnyugtatott, hogy az Ancient City ilyen szempontból sokkal könnyebb, mint az elődök – bele sem merek gondolni, hogy azok milyenek lehettek!) Szerencsére a helyzet elkezd javulni, amikor kipucolunk pár labirintust, és lépünk pár – hat-nyolc – szintet, ekkor már a szörnyek sem sebeznek feltétlenül halálra, amikor eltalálnak minket. A karakterfejlődés a szokásos szintlépős rendszerrel működik, ezenfelül a fegyvereinket is tudjuk fejleszteni, illetve az eldugott helyeken található Mágikus Kristályok segítségével különféle varázslatokat is elsajátíthatunk. Hat varázsszféra van: tűz, víz, elektromosság, föld, fény és sötétség. A játék elején találunk majd néhány olyan helyet, ahol nem tudunk átmenni – itt akkor tudunk magunknak utat törni, ha már erősebbek leszünk és a felszerelésünk is jobb lesz.

Sajnos a játék technikailag nem egy nagy durranás – ugyan messziről jól néznek ki a tereptárgyak, de amint közel érünk valamihez, máris sokkal csúnyább a kép: homályos falak, egyszerű ábrázolású szörnyek várnak ránk. Mindehhez hozzájárul, hogy a játék elég lassúcska, olyan, mintha karakterünk egy 150 éves aggastyán lenne, aki ráadásul otthon hagyta mankóit is. Sajnos a játék nem mentes a szaggatástól sem.

A King's Field minden szempontból (a nehézségi fokát kivéve) egy meglehetősen közepes játék – és ez az állítás még úgy is megállná a helyét, ha nem közvetlenül a Final Fantasy X után kezdtem volna el foglalkozni vele...

Grath
grath@mail.datanet.hu

Ne búsulj pajti, legközelebb egy jó játékban fogsz szerepelni

Azt hiszem rossz ötlet volt kinyitni ezt az ajtót

POZITÍVUM
- Jó karakterfejlődési rendszer
- Nagyon hangulatos, sőt, helyenként félelmetes

NEGATÍVUM
- Nagyon lassú és néha szaggat is
- Iszonyú könnyű meghalni benne
- Béna sztori

BARÁTOK KÖZT
- Wizardry: Tales of the Forsaken Land
- King's Field: The Ancient City
- Wizardry Empire (PSX)

GRAFIKA 73 %
HANG 65 %
ÉRTÉK 70%

1 játékos · NTSC · www.kingsfield.agatec.com

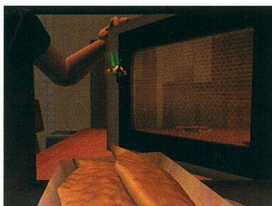
MISTER MOSQUITO

NEM BIZTOS, HOGY TE IS CSÍPNI FOGOD

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS/FRESH FEJLESZTŐ ZOOM MEGJELENÉS 2002.03.28. NTSC



Áldásos tevékenységemnek köszönhetően Yamada-szan lassan húsvéti sonkává füstöli magát



A mikrohullám hamarosan kialakítja a mikro-hullám

Vajon mi ronthatja el legjobban az ember nyarát? Nincs pénzünk? Á, majd csak lesz valahogy, minden utunkba kerülő ismerőst lelejmolunk. Bebuktad a randit, mert a tegnapi bébi kreténnek nevezett? Mindegy, a nevére sem emlékszem, másrészt ma is lesz valamerre valamilyen buli. Nem, nem és nem! Egy kellemes nyár legnagyobb ellenségei minden kétséget kizáróan a szúnyogok és egyéb szemét kis vérszívó dögök. Mindenkivel előfordult már, hogy egy tücsökciripelős estén, midőn szobája mélyén, nyugodt, mély alvásra vágyott, a kellemes csendbe hirtelen belehasított a szúnyogzümmögés. Ilyenkor titáni küzdelem veszi kezdetét a sötétben, melynek során párnák repülnek, lámpák szakadnak le és frissen festett falak lesznek telis-tele apró pöttyökkel. Amikor pedig azt hisszük, hogy már minden apró gyilkossal elbántunk, és a magunkra kent/permetezett bűzlő vegyszerektől beszédülünk az ágyba, ismét felhangzik a jól ismert zaj. Másnap pedig, véreres szemekkel ébredve szomorúan konstatáljuk, hogy minden hiába, a testünk egy négyzetcentiméterére jutó szúnyogcsípések száma bőven meghaladja a 0,5-öt...

Nem tudom, hogy a Mister Mosquito fejlesztőit mi csíphette meg, de az biztos, hogy valamiféle komoly elmekórtani tüneteket produkáló rovarméreg fejtette ki rájuk a hatását: ebben a játékban ugyanis egy moszkitó bőrébe (potrohába?) bújhatunk, ami – ha nem is sérőből Oscar-díjra érdemes, de – felettébb ritkaságnak számító szerep. Mivel a fejlesztők japánok (lehet, hogy ezzel a jelzővel tulajdonképpen meg is találtuk az elmebaj forrását?), a szintén szigetországbéli Yamada család életét kell némi szívózással megkeserítenünk. A teljes nyáron keresztül zajló szlopálásra azért van szükségünk, hogy könnyebben át tudjuk vészelni az előttünk álló hosszú telet. Közben arra is fény derül, hogy a szúnyogok élete sem fenékig tejfel (pardon: vér), a lakás nem éppen az ideális légtér egy ilyen piciny rovarnak – tele van ugyanis veszélyes helyekkel, a gonosz emberek pedig (testi erejükön kívül) a legkülönbözőbb eszközöket és praktikákat vetik be ellenünk.

Maga a repülés tulajdonképpen nem egy bonyolult dolog, a kis moszkitó irányításába két perc alatt bele lehet jönni. A vérszívás már egy fokkal komolyabb: először is körbedöngicséljük a leendő áldozatot, megfelelő támadási pontot keresve. Hogy ilyet találunk-e, az függhet attól, hogy milyen irányból közelítjük meg, és attól is, hogy milyen testhelyzetben van. Utóbbit néha magától is változtatja, de az is előfordul, hogy nekünk (mint szuperintelligens szúnyognak) kell mozgásra kényszerítenünk az általában lustálkodó embert (pl. bekapcsoljuk a TV távirányítóját, lekapcsoljuk a lámpát, stb.). Ezután óvatosan megközelítjük a landolási zónát, majd miniatűr bio-stukaként villámgyorsan leszállunk. Ha ezzel megvagyunk, jöhet a móka: az R3-at lenyomjuk, majd a jobb analóg kar ütemes és körkörös mozgásával elkezdődhet a tényleges vérvétel. A pálya elején megtudjuk, hogy hány „tank" vért is kell felhörpintenünk a sikeres teljesítéshez. Ez egy trappban nem valószínű, hogy sikerülni fog, a gyanútlan áldozat ugyanis mozog közben, sőt, ha nem a megfelelő ütemben szivattyúzunk, észrevesz minket, és könyörtelenül lecsap. A szívritmus-jelzője látható a képernyőn, amint ez a zöldből narancssárgába hajlik, már figyelnünk kell, pirosnál pedig jobb elkotródni békésebb légtérbe (legalábbis, amíg tisztul a levegő). A nehezebb pályákon már több vért kell szívnunk, előfordul, hogy egy helyről akár több tanknyit is.

Repülés közben is különféle veszélyek leselkednek ránk: Egyrészt maga az áldozat is észrevehet minket, ilyenkor „harc" következik – ez részünkről abból áll, hogy a testén különböző helyeken lévő (nyilván nyugtató, akupunktúrás jelentőséggel bíró) pontoknak kell nekirepülnünk. Kötelező feladat, ugyanis addig követ és csapkod, amíg ezt meg nem tesszük, és ilyenkor nem is „tankolhatunk". Ezt egyébként érdemes minél hamarabb megtenni, jó időeredmény esetén moszkitónk jutalma egy új, vadító színű szerkó lesz. Ezt tetőzik a (véleményem szerint az életben teljességgel hatástalan, itt azonban roppantmód veszélyes) vegyszerek és különféle rovarcsapdák. Az ilyesféle akciójátékokban teljesen szokványos bónuszok (úgymint plusz életerő, rejtett felvehető cuccok, stb.) is megtalálhatók – általában valami nehezen megközelíthető vagy veszélyes helyen – elszórva a szobákban (minden szoba egy pálya). A játékban egyébként összesen 12 pálya található, ezeket bármikor újrajátszhatjuk, hogy még jobb időeredménnyel, illetve több elszórt felvehető cucc begyűjtésével végezzünk.

Csak hogy szurkálódjak egy kicsit: a prezentálás nem nevezhető elsőosztályúnak – a grafika ugyan gyors, a 3D-s tárgyak helységekben való elrendezése pedig ötletes, cserébe viszont egyáltalán nem egy nagy durranás sem a textúrázásuk, sem a kidolgozásuk. Ennél valamivel jobb az embereké, bár érdekes módon inkább csak az arcok megmintázására fordítottak különösebb figyelmet. Mondjuk a látványvilág egésze jól visszaadja azt a feelinget, amit egy piciny rovar érezhet az emberléptékű tárgyak világában, ez tény. Ennek viszont szögesen ellentmond, hogy ordít a játékról (amellett, hogy japánok készítették) az, hogy az alkotók csak poénnak szánták az egészet. Ami a hangzásvilágot illeti, a hangeffektek még elmennek (hál' Istennek, nincs meg az őrjítő folyamatos zümmögés), a zene már kevésbé (ugyan érdekesen váltogatják a stílusokat, de a minőség kifogásolható). Én speciel csíptem ezt a játékot, de hogy valakit hosszú időn keresztül lekössön, az egy kicsit erősnek tűnik – szerintem szúnyogcsípésnyi helyet fog elfoglalni a játékok palettáján. Mivel nem budget-árban adják, az érte kidobott pénz komoly vérszívásnak tűnhet.

Kozi
kozi@vogel.hu



„...óh, Lei, annyira csípem a hülye dumád..." Aha! Én meg téged, bogárkám!

POZITÍVUM

- Az ötlet állati, a játék humoros
- Az emberábrázolás pofás
- Jók a szinkronhangok

NEGATÍVUM

- A grafika nem túl szívderítő
- A kamerakezelés itt sem tökéletes
- Nem biztos, hogy megéri a pénzét...

BARÁTOK KÖZT

Ace Combat 4 :)	02/02	94%
Dropship :)	02/03	91%
Mister Mosquito		

GRAFIKA	65 %
HANG	62 %
ÉRTÉK	65%

1 játékos ■ NTSC ■ www.playfresh.com

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2

■ TÚLÉLŐPRÓBA - MÁSODIK MENET

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2002.02.08. PAL

Azt már megszokhattuk, hogy a játékfejlesztők a lehető legtöbb bőrt próbálják lehúzni egyazon témáról. Itt van ugyebár a Capcom zombiktól hemzsegő horrorsorozata, amelyik ki tudja, hány epizódot élt már meg, s ki tudja, még mennyivel fog kibővülni. Na persze amíg van rá kereslet, s amíg profi módon tudják továbbfűzni a történetet, addig ezzel tulajdonképpen nincs semmi baj. Az viszont már egy kicsit tényleg pofátlanság, amit a cég a Survivor alcímet viselő kiadványaival művel. Aki játszott az eredeti RE Code: Veronicával, az nyilván jól emlékszik, mi volt az eredményes játékos jutalma: a Battle módról van szó, melyben a játékos first person nézetben vehette át a Claire irányítását, s a játék helyszíneiből egy lövöldözős akciójáték lett rögtönözve. Nos a Survivor 2 tulajdonképpen majdnem ugyanez, annyi plusszal, hogy fénypisztoly használható hozzá. Egy mondatba foglalva: el kell menekülnünk az Umbrella kísérleti szigetről, ahol a cég mesterkedései révén fura lények támadnak ránk.

Teljesen ugyanazok tehát a választható karakterek (Claire vagy Steve bőrébe bújhatunk bele), és ugyanazok a helyszínek – jóllehet néhány ajtó nem ugyanoda visz, illetve más utak teljesen le van zárva. A gonoszok persze azért nem ugyanúgy bukkannak fel, így mondjuk már a játék legelején is találkozhatunk óriáspókokkal, amik az eredeti játékban pedig nem is nagyon voltak a szabad ég alatt. (Nem is beszélve Nemesisről, aki ugyebár a harmadik Resident Evil nevezetessége.) Ennyiből mindenki kitalálhatta, hogy sztoriról itt nincs szó, illetve csupán annyi a sztori, hogy újabb és újabb hullámokban jönnek a rusnyaságok.

A Gun Survivor 2 koncepciója tulajdonképpen nem rossz: egy pisztolyos játék, ahol nem csak célozunk kell, de mi irányíthatjuk azt is, hogy merre menjünk. Lám ilyenkor derül ki, milyen jó is az, hogy a Guncon 2 pisztolyra „ráintegráltak”egy D-padot, és a gombokból is raktak rá bőven: az irányokkal haladhatunk, az A és a B gombokkal pedig fordulhatunk. (Le/felnézni szerencsére nem kell, mert ha mondjuk felülről támadnak holmi denevérek, akkor van annyira előzékeny a játék, hogy hősünk automatikusan arra néz.)

A Gun Survivor 2-ben persze nemcsak a helyszínek és a szereplők ismerősek, hanem a fegyverek és a tárgyak is. Noha fegyverekkel már alapban is rendelkezünk, találhatunk újabbakat is. Van minden, ami a horror műfajban elvárható: pisztoly, géppisztoly, shotgun, rakétavető, páncélököl, nyílpuska stb. Egyszerre négy cucc lehet nálunk, melyek között úgy válthatunk, ha a képernyőn kívülre lövünk (alapbeállításnál). Az egészségünk regenerálásához a „residentes” hagyományokhoz méltóan vagy zöld növények, vagy elsősegélyládák állnak a rendelkezésünkre. A fegyverek és a tárgyak egyaránt lebegő ikonok formájában mutatkoznak, hacsak nem ládákba vannak zárva, amelyeket előbb szét kell lőni. Az ikonokat azután a fegyverváltáshoz hasonlóan, a képernyőn kívülre lőve lehet felvenni.

A játék két alapvető üzemmódja közül az Arcade mód annyiban hasonlít az eredeti kalandjátékhoz, hogy a fentieken kívül kulcsokat is felszedhetünk, tehát mintegy meg kell nyitnunk a kivezető utat. Mivel állandóan szorít minket az idő, nagy segítség, hogy a javasolt útirányt nyilak mutatják az ajtóknál. Az Arcade módban akár segítséget is kérhetünk, s egy gép irányította karakterrel együtt irthatjuk a jónépet. A másik üzemmód (amin kívül egyébként továbbit is megnyithatunk) már kevésbé kalandos: a dungeon módban mindösszesze annyi a feladat, hogy megtaláljuk az aktuális szint főellenségét és kinyírjuk. Ennek a módnak már nem sok köze van a Code Veronicához: egyszerű folyosókon, illetve az azokból álló labirintusokban kell barangolnunk. Nincs társ sem, csak küldetések vannak, amelyeket sorban adogat be a gép, illetve újabb helyszínek – egy óratoronyban az első pálya azután egy föld alatti barlangban stb.

A Resident Evil Code: Veronica már a maga idején sem rendelkezett PS2 viszonylatban kiemelkedő grafikával, elvégre megegyezett a DC-s verzióval: na most akkor el lehet képzelni, hogy néz ki a Gun Survivor 2. Figyelembe véve ugyanis, hogy ezek a helyszínek nem egy FPS-hez készültek, hanem egy kalandjátékhoz, nem meglepő, ha most közelebbről látva a textúrákat nem vagyunk elragadtatva a látványtól. Vagy még inkább illúzióromboló a ködösítés. Amíg fix nézetek voltak a játékban, nem látszott, hogy az engine milyen kevés poligont tud kezelni, most viszont 40 m-nél tovább nem látni el. (Például az udvarról megközelítve az Ashford villát már látni a terasz korlátjait, de magát a házat még nem...) A karakterek mozgása is távol áll a tökéletestől. A zombik lassú araszolása még rendben van, de mondjuk a kutyák szörnyen darabosan vannak animálva. A hab a keserű tortán pedig az, hogy bár a helyszínek nagyon aprók, ugyanolyan nehézkesen nyílnak az ajtók, mint az összes Resident Evilben – vagyis állandóan töltögetés szakítja meg a játékot. Roppant lassú és unalmas az akció mondjuk az olyanokhoz képest, mint a Time Crisis 2 vagy akár a Vampire Night – ebben a stílusban ez egy elég halovány próbálkozás.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ A fejlövés mindig beválik



■ Kedves Steve, igazán besegíthetnél

■ POZITÍVUM

- Használható hozzá fénypisztoly
- Nemcsak lőni, de mászkálni is lehet
- Sokféle Resident Evil szörny

■ NEGATÍVUM

- Borzasztóan lassú a játék, nehézkes a haladás
- Nagy a ködösítés
- Sok a töltögetés

■ BARÁTOK KÖZT

Time Crisis	01/12	90%
Vampire Night	02/03	76%
Resident Evil Survivor 2: Code Veronica		

GRAFIKA	66 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	68%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.capcom.com


■ Csak nehogy betörőnek nézzenek!


■ Zorrónak jól kell ismernie a DualShock 2-t


■ Megvan a rabolt pénz!

SHADOW OF ZORRO

■ A JÓVÁGÁSÚ FICKÓ ISMÉT AKCIÓBAN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ CRYO FEJLESZTŐ IN UTERO MEGJELENÉS 2002.02.08. NTSC

Zorro egy állandó visszatérő – bár voltaképpen ez minden klasszikus hősre igaz. A fekete álarcos igazságbajnok ezúttal egy PS2-játékban hagyja ott mindenütt az elhíresült Z betűjét, elvégre már úgyis rég nem szerepelt videojátékban. A játék bevezetéseként megelevenedő sztori nyilván közismert: 1808 májusában, Joseph Bonaparte uralkodása idején lázadások törtek ki szerte Spanyolországban, amit Napóleon kegyetlenül levert. A megszálló csapatokhoz lojális volt néhány spanyol pribék is: Alejandro De La Vega örökre az emlékezetébe véste annak az embernek az arcát, aki a Saragossánál irányította a kivégzéseket. Sok évvel később, az akkor már megőszült családfő új hazájában, Los Angelesben véli felismerni ezt az alakot, méghozzá Fuertes kapitányban, az új rendőrfőnökben. Mondani sem kell, hogy a hitvány kapitány megérkezése véget vet a város békés mindennapjainak: kezdetnek nyoma vész a beszedett adónak, s egy bűnbakra akarják rákenni az ügyet. Hanem ennek a bűnbaknak a felesége felkeresi panaszával a De La Vega haciendát, s ezzel a legjobb helyre fordul, hiszen az ifjú Diego De La Vega egy álarc mögé rejtőzve életre kelti Zorro alakját, a szegények védelmezőjét.

Az álarcos hőst harmadik személy nézetből irányíthatjuk. Amikor épp szalad, szinte az arcunkat legyezi a köpenye széle, de emberünk követéséről gyakorta más nézetekre is átvált a játék. A Shadow of Zorro egy igen érdekes élmény: olyan akciójáték, amiben nincs akció. Pontosabban fogalmazva akció van ugyan, de abból mi nem vesszük ki a részünket. Köszönhető mindez az irányításnak. Amikor Zorro előrántja a kardját, nem „mondhatjuk meg", hogy merre suhintson vele. A vívásnál ikonok jelennek meg a képernyőn, melyek az irányítógombját ábrázolják, majd miután az ikonokból kialakult egy sorrend, roppant gyorsan be kell nyomnunk a megadott szekvenciát.

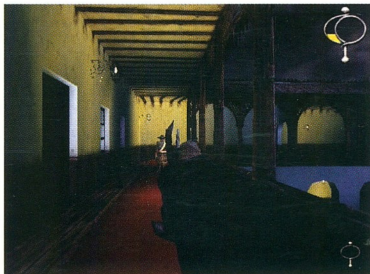
Zorro kalandjai nem csupán kardozásból állnak. A spanyol őrök rendkívül álomszuszékok, úgyhogy a cselekmény gyakran Metal Gear-féle rejtőzködésbe csap át. Zorro a fekete maskarájában könnyen bele tud olvadni a kivilágítatlan helyiségek jótékony sötétségébe (a láthatósághoz külön kijelző tartozik), főleg hogy az alkotók beépítettek egy „falhoz simulás" gombot. Mondjuk amelyik őr nem alszik, az meglepően szemfüles, ezért figyelni kell, mikor bújunk elő a falak takarásából. Akárcsak Solid Snake, ha a megfelelő gombot lenyomjuk, Zorro elő tud kukkantani a sarkok mögül – ámbár önmagában már az is sokat segít, hogy a jobb analóg karral körbejárhatjuk a kamerával a főhőst. Hősünk pisztollyal is fel van szerelkezve, ami – lévén hangtompító akkoriban nem létezett – rejtőzködéshez nem éppen ideális, viszont néha rá vagyunk szorulva a használatára. A lőfegyverrel first person nézetből célozhatunk. Zorro karja kissé remeg (pontosabban jobbra-balra ingázik), ezért jól jön az automata célbefogás, amihez egy kis „célzó csík" is tartozik. Ez a funkció sokat segít felmérni, mikor vagyunk pontosan a célon, sőt szinte nélkülözhetetlen, mert az alkotók roppant „elmésen" a jobb analóg karra tették a célzást – így a ravasz meghúzásához (Kör) gyakorlatilag egy második hüvelykujjra lenne szükségünk...

A pisztolyhoz lőszer is szükséges, ezért figyelnünk kell, hol vannak kéken fénylő pontok: ezek jelzik a felvehető tárgyakat. Lőszeren kívül találhatunk altató bombákat is, valamint a kulcsfontosságú tárgyak – így az ellopott pénz – hollétét is ugyanígy jelzi a játék. A nagyobb szakaszok után előtt körözési plakátok is csillognak: ezeket „szignálva" ellenőrzési pontokat aktiválunk, azaz elmenthetjük az állást. (Folytatási lehetőség nincs, ugyanis az állástöltést nevezi így a játék!)

Zorrót ismerve az már előre sejthető, hogy ő nem mindig az ajtókon keresztül közlekedik. Sőt többnyire nem, így balkonokon függeszkedhetünk vele, tetőkön mászkálhatunk, és hasonló nyaktörő mutatványokra vállalkozhatunk. Mint a kardozás, úgy az ugrándozás sem úgy történik, ahogy egy akciójátékban elvárná az ember: nem a megfelelő pillanatban kell lenyomni az ugrás gombját, hanem előre kell jelezni a szándékunkat. Zorro csak ott ugrik, ahol szükség van rá, és csak ott mászik le/fel, ahol lehetséges. Az irányítás éppen ezért bizony körülményes. Viszont némi vigaszt nyújthat a jól sikerült tutorial (gyakorló) szint, amit valószínűleg még egy nyolcéves gyerek is megért.

A játék összesen hét fejezetből áll, melyekben változatos teendőink adódnak. Ki kell hallgatnunk egy beszélgetést, ki kell szabadítanunk valakit – ahogy épp a sztori alakul. A „zorrós" hangulat hamisítatlan, amiben nagy szerepet játszik a korhű és élethű terep. A tágas udvarokon például ruhák száradnak, a füstös falakon sok helyen lepattogzódott a vakolat. Extra látványosságként néhány érdekes kameranézet is besegít. (A küzdelmeknél például ügyesen váltogat a kamera, attól függően, ki támad.) A kardcsörgés és a helyszínek természetes zajai szépen lettek összeválogatva, mint ahogy a zene is. A missziós épület átvizsgálásakor például andalító gitármuzsika szól. Ahogy a címben Zorrónak, úgy magának a játéknak is vannak árnyoldalai. Először is az ellenség mesterséges intelligenciája következetlenséget mutat. Jópofa, hogy a bolondját járathatjuk velük, s akár fütyülhetünk is nekik (ehhez külön van gomb), s az is természetes, hogy felfigyelnek a pisztolylövésekre, ugyanakkor sokszor hülyén viselkednek: elkezdenek szaladni felénk, aztán ok nélkül meggondolják magukat. Mindez párosul az igencsak idegesítő irányítással, ami éppen elég ahhoz, hogy az átlagos játékos türelme hamar elfogyjon.

V. Z.
vzoli@vogel.hu


■ Az egylövetűvel nem tanácsos elvéteni a célt

■ POZITÍVUM

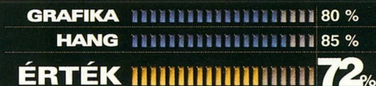
- Szépen kialakított terep
- Jópofa rejtőzködés
- A sztoriból adódó változatos feladatok

■ NEGATÍVUM

- A vívást kár lett reflexgyakorlattá degradálni
- Idióta katonák
- Szokatlan irányítás

■ BARÁTOK KÖZT

Ico	01/12	92%
Klonoa 2	01/11	87%
Shadow of Zorro		



■ 1 játékos ■ PAL ■ www.in-utero.com

RAYMAN M

FUTÓBOLONDOZÁS RAYMENNEL

TÍPUS VERSENY KIADÓ/FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS PSX 2002.03. PAL PS2 2001.12.



Persze csak én akadok fenn ezen a falon

Mostanában már senki nem lepődik meg azon, hogy a legmenőbb platformjáték-hősök időnként más típusú játékokban is szerepelnek. Mario és Crash Bandicoot ugyebár gokartozik, Donkey Kongék földön, levegőben, vízen egyaránt versenyeznek, Sonic pedig társasjátékozni szeret. A felsorolásból épp csak Rayman hiányzott, aki azonban most pótolta ezt a hiányosságot, s a változatosság kedvéért ő versenyfutásra adta a fejét.

Ahogy az már az ilyen játékokban szokás, a Rayman M-ben sem csak a legnagyobb sztár, de annak „uszálya" is jelen van a játékban – elvégre ellenfeleknek is kell lenniük. Öt karakter közül választhatunk, amelyek között megvannak Rayman barátai, úgymint Globox, és a két Teensie, valamint jelen vannak a rosszfiúk is, s így választható Razorbeard, a kalóz, és a legáltalánosabb robotellenfél a platformjátékból, Henchmen 800. (Plussz még behozható Razor wife, az kalózné, azután Tily, a kis szemtelen tündér, és Henchman 1000, a továbbfejlesztett robotkalóz.)

A versenyeken négy induló áll rajthoz, s nem csak az számít, hogy ki a legjobb kengyelfutó, hanem hogy ki a szemfülesebb. A pályákhoz ugyanis sok mindent felhasználtak, amit a Rayman platformjátékaiból kölcsön lehetett venni: ezek nem közönséges futópályák. Szakadékokkal, megmászható falakkal vannak tarkítva, s vannak például olyan gyűrűk is, amelyekbe belelőve Tarzanként lengedezhetünk egy energiakötélen. Nem véletlen, hogy a lövésen kívül még Rayman helikopterező mozdulatát is beépítették a játékba (illetve a többieknek is van valami hasonló „ejtőernyős" mozdulata), hiszen néha a lebegésre is szükség van. A versenypályákon mindenféle akadályokba ütközünk, úgymint folyókba, robbanóanyaggal teli hordókba, lézerekbe, és így tovább. Vannak azután kiszámíthatatlan tényezők, olyanok, mint hatalmas kőtömbök, amelyek időről időre a földbe csapódnak, s teljesen kilapítják az arra járókat. Vagy épp csápok próbálnak utánunk nyúlni, s ha túl közel mentünk hozzájuk, akkora pofont adnak, hogy idő kell a kijózanodáshoz. Még kiszámíthatatlanabbak a kapcsolókkal (amelyekbe szintén bele kell lőni) működő akadályok. A mögöttünk rohanó játékos galád módon például elénk húzhat egy falat, amit még a legjobb reflexszel sem tudunk kikerülni, avagy eltüntethet egy platformot, amin épp víz felett kelünk át. A különféle akadályok miatt minden pályát előbb ki kell ismerni, de még inkább szükséges a helyismeret ahhoz, hogy a segítő tereptárgyak, így a trambulin platformok, a gyorsító panelek, és a csúszdák elhelyezkedésével tisztában legyünk.

Az eredményes versenyzés legfontosabb előfeltétele, hogy megtaláljuk a leggyorsabb útvonalakat. Habár nem is a megtalálás a lényeg, elvégre az elágazásokat sorban végigjárva ez kiderül úgy is (meg aztán elég csak követni a gépi ellenfeleket, akik nem hülyék a rosszabb útvonalakat választani), hanem az, hogy ezeken az utakon meg tudjunk maradni. Ugyanis a csúszkák többnyire keskenyek, a magasban futnak, s időnként meg is szakadnak – nem nehéz tehát leszédülni róluk (néha csápok is lehetnek rajtuk, amikbe időben bele kell lőni, hogy visszahúzódjanak). A gyorsító panelek úgy helyezkednek el, hogy gyakorta cikk-cakkban kell mennünk, s még falakat is kell kerülgetnünk/átugrálnunk. Beugratásként ráadásul vannak félrevezető panelek is, amelyek éppenséggel letérítenek minket a helyes irányról. A gyorsítók használatánál lesz fontos az ún. optimalizáló gomb, amivel extra sebességnél még egy lapáttal rá tehetünk a tempóra. Nyomogatni kell folyamatosan a gombot, mire füstgomolyagok jelzik az extra gyorsulást.

A Rayman M-ben két főbb üzemmód van. Konkrétabban megfogalmaz-



Jegelve lett az egyes játékos

POZITÍVUM (PS2)

- A régi ismerős figurák hozzák a formájukat
- Sokféle üzemmód
- Sok-sok platform elem a pályákon

NEGATÍVUM

- Lehetne több szereplő
- Egyes akadályok vétele a szerencsén múlik
- Hébe-hóba beragadnak a gépi ellenfelek

BARÁTOK KÖZT

Wacky Races	01/11	87%
Rayman M		
The Flintstones Viva Rock Vegas	01/12	72%

GRAFIKA	82 %
HANG	86 %
ÉRTÉK	80%

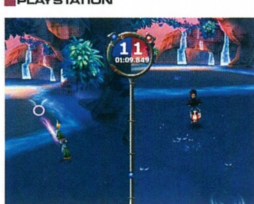
4 játékos ■ PAL ■ www.raymanm.com



A végén még a két Teensie is megelőz



Rayman hátránya behozhatatlannak tűnik



Tarzant utánozva könnyebb a vízen átkelni

va öt különböző nehézségű liga létezik, melyek mindegyikében három versenypályán és három arénában lehet elindulni. A versenypályákon egyjátékos módban négy lehetőség adott (bár a második kettőt előbb el kell nyerni): a pályák megismeréséhez tréningezhetünk, azután versenyezhetünk az első pozícióért normál versenyszabályokkal, majd időlimites futamot is indíthatunk (amit csak úgy lehet befejezni, ha kilőjük az időbónuszokat adó lepkéket), és végül versenyezhetünk úgy is, hogy közben be kell gyűjtenünk a pályákról a lumokat (vagyis a fényes gömböket). Többjátékos módban kicsit mások a lehetőségek: a sima versenyen kívül van egy ún. kill time mód, ahol nem bizonyos számú kört kell lefutni, hanem alaposan le kell hagyni a másikat. Amint az egyik játékos áthalad egy ellenőrzési ponton, az óra elkezd ketyegni a másik számára, s ha nem ér el odáig a kritikus ideig, akkor vesztett. A maximális időkülönbséget a verseny előtt magunk határozhatjuk meg.

A másik üzemmódban, azaz a battle mód arénákban háromféle verseny lehetséges: a lumgyűjtögetés, ahol bénító lövedékekkel tehetünk a másiknak keresztbe, a lum csata, ahol felvehető fegyverekkel készíthetjük ki a másikat és a skalpjaink által juthatunk lumokhoz, végül a „kapd el a legyet" játéknál egy repkedő lumot kell minél tovább magunknál tartanunk, amit az ellenfelek belénk lőve tudnak elvenni. Nem meglepő módon, multiplayer módban a csaták ugyanilyen szabályokkal vívhatók meg.

A Rayman M olyan lett, mint az összes többi Rayman játék: jópofa. Bőven vannak benne pályák, s bőven vannak üzemmódok. Szereplőből ugyan nincs sok, de olyan nagyon nem hiányzik több, hiszen gyakorlati különbség – az esélyegyenlőség érdekében – úgysincs köztük. Elvégre ez nem egy autóverseny, ahol van a gépnek gyorsulása és féktávolsága. A futkosás önmagában unalmas lenne, de a gyorsítókkal, csúszkákkal, és főként a platformjátékokból kölcsönvett kellékekkel sikerült elérniük a pályatervezőknek, hogy nem lankadhat a figyelmünk. Akinek sikerült felkeltenünk az érdeklődését, az bátran álljon oda a rajtvonalhoz.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A lézerrács kellemetlen, viszont a gyorsító jól jön

RAYMAN RUSH

A futkározós Rayman PSX-en nem csak a nevében más, mint a PS2-es, hanem sok egyébben is, mely különbségek többsége nyilvánvalóan a hardver korlátozott lehetőségeiből adódtak. Kezdődik az egész ott, hogy csupán három ligában indulhatunk (mindegyikben négy pályával), s noha az egyes versenyeken csak két versenyző áll rajthoz, még így is elég lassú a képfrissítés. A játékmenetben lényeges különbség, hogy a jó reflexeknél is többet számít az, hogy ki az aljasabb gazember. Ugyanis a lövés gombbal ideiglenesen hidegre tehetjük a másik versenyzőt. Nagyszerű fagyasztgató párbajoknak lehetünk tanúi, melyek csak azért nem tartanak a végtelenségig, mert a támadáshoz felkészülési idő kell – amíg tehát az egyik játékos töltődik, a másik meglóghat előle. Bizony taktikázni kell, s ez kiváltképp igaz a hajrára: a gépi játékosok előszeretettel kergetnek minket az őrületbe azzal a húzásukkal, hogy a rajtvonal előtt viccesen eleresztenek egy fagyasztást, s csak bámulhatunk, amint elveszítjük a versenyt. Könnyen arcpirító szavakat csal az ember ajkára a játék. A másik bosszantó momentum, hogy a csapdákon kívül még a hétköznapi falakba sem egészséges belerohanni. Aki fejjel megy a falnak, az egy ideig csak szédeleg.

A pályák nagyjából hasonlóak, mint a PS2 verzióban. A grafika ugyan elég szögletes, de azt még el lehet viselni – mellesleg a pályaelemek még PS2-n sem gömbölyűek. Viszont az roppant kellemetlen, hogy a kameramozgás is követi a pálya szögletes formáját. Tehát ahelyett, hogy szép simán a versenyzőnk háta mögött siklana, úgy rángatózik, ahogy épp a pálya nyomvonala alakul. Például lebegő platformokon ugrálunk, s egyszer csak odébb ugrik a nézet, ami pont elég ahhoz, hogy a beirányzott platform mellé érkezzünk.

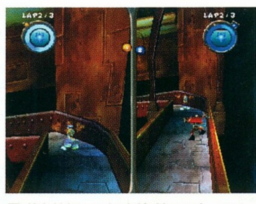
Az üzemmódok száma is jóval a PS2 változat alatt van: tréningezhetünk, körrekordot dönthetünk, normál bajnoki futamon indulhatunk, a Lums módnál bónuszokat gyűjthetünk, végül a Target módnál megadott idő alatt a lehető legtöbb pillangót kell kilövöldöznünk. Mindezek azonban csak az egyjátékos módra vonatkoznak, mert multiplayerben csupán sima versenyeket lehet rendezni. Nem csoda, hogy PSX-en a címben átváltoztatták az M-et Rushra.



Hirtelen nagyon fagyos lett a hangulatom



Minkét versenyző teljes gázzal repeszt



Valaki itt egy fordulót kimarad – azaz lemarad

POZITÍVUM (PLAYSTATION)

- A régi ismerős figurák hozzák a formájukat
- Változatos pályák
- Egymás ellen játszani mindig jó

NEGATÍVUM

- Lassú képfrissítés – főleg a VS módban
- Bőven lehet szemétkedni, s ebben a gép vérprofi
- A töltögetés sok időt rabol el

BARÁTOK KÖZT

Looney Tunes Racing	01/03	80%
Rayman Rush		
Land Before TimeRacing Adventure	01/07	70%

GRAFIKA	75 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	69%

2 játékos ■PAL ■ www.ubisoft.co.uk

RITMUSJÁTÉKOK

GITAROO-MAN

TRANSZGALAKTIKUS GITÁRSULI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI** MEGJELENÉS **2002.02.20. NTSC**

Gyanútlanul tallózva a PS2-es stuffok között, hipp-hopp a ritmusjátékok tavaszi „Move Ur thumb"-offenzívájának kellős közepébe csöppentünk... A hallóidegeket és a szem-kéz koordinációját próbára tévő megmérettetések után az összegyűjtött tapasztalatainkat most színes kis csokorban adjuk át nektek.

Első versenyzőnk a Koei üdvöskéje, a Gitaroo Man. Hősünk U-1, aki főállásban kisiskolás, ám mellékállásban ő az utolsó Gitaroo-Man, Gitaroo bolygó megmentője – meg ilyen marhaságok. Feladataink: a gonosz Gravillians család megfékezése, az univerzum megmentése és egy felettébb szimpatikus kishölgy szívének elnyerése – mindezt zenével körítve. A játék elején hősünknek lövése sincs arról, hogy miképp kell azt a bizarr kinézetű hangszert kezelni, amivel a csatáit fogja majd vívni, még szerencse, hogy a beszélő kutyája gitárkezelésből doktorált, így instrukciói után „képzett" gitaroo-harcosként indulhatunk csatába. Ezek a küzdelmek egyáltalán nem véresek, mivel a küzdő felek gitaroo-tudását teszik csak próbára. Egy küzdelem három részből áll: a Charge, a Battle és a Final fázisból. A Charge fázisban lehetőség nyílik U-1 energia csíkjának feltöltésére – ami nem árt, mert később csak fogyni fog belőle. A Battle fázisban már nem a mi energiánk nő, hanem az ellenfélét csökkenthetjük a sikeres támadásokkal. Final fázisban – itt jönnek a legnehezebb kunsztok – pedig szépen befejezzük az elkezdett munkát, és az ellenfél meghallgathatja az utolsó akkordjainkat, mielőtt megszégyenítve hatalmas tehetségünk által (khm...), szépen eltűnik a balfenéken. A harc úgy folyik, hogy az analóg karral tartjuk a beérkező jelen az irányt, míg a megjelenő riffeket időben elkapkodjuk. Tudom, hogy ez így leírva nehezen érthető, ám játék közben minden azonnal világos lesz. A riffeket néha az ellenfél megtöri a támadásaival, ekkor a megjelenő ikonoknak megfelelő gombokkal tudjuk semlegesíteni a támadást. Vigyázzunk, mert ha lepauzáljuk a játékot csata közben, akkor kezdhetjük az adott szintet elölről! A zenék, melyekre harcolunk, igen változatosak és jópofák, nagyon illenek a játék hangulatához. A grafikai megvalósítás – már ami az átvezető jeleneteket és a csata hátterében zajló dolgokat illeti – kicsit cartoonjellegűre vett 3D, jópofa ám messze van attól, hogy gyönyörűnek nevezzem. Az irányítás – miképp a legtöbb ilyen ritmusjátéké – kezdetben elég nehézkes, ám ha belejövünk nem lesz vele sok gond. A sztori és a szereplők kissé debilek, de általában nem annyira, hogy ne lehetne őket kedvelni, így egy aranyos kis ügyességi játék sikeredett a Gitaroo-Manből.



■ Panpeus kezdhet csomagolni



■ A csata megkezdődött, kezdjük tölteni az energiát

GRAFIKA		78 %
HANG		88 %
ÉRTÉK		76%

MAD MAESTRO

ELVONT VON KARAJAN-KÉPZŐ

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **DESERT PRODUCTIONS** MEGJELENÉS **2002.03.28. PAL**

A kettes rajtkockán az Eidos újítása a zeneiügyességi játékok terén. A Mad Maestro-ban Takt, a karmester bőrébe bújva kell helytállnunk a karmesteri emelvényen. Sajnos Bravo Town városkában – ahol működünk – épp most készülnek a földel egyenlővé tenni a koncerttermet. Ez persze igen negatív hatással lenne karmesteri karrierünkre, ezért Symphony, a picinyke tündérke – akinek a zenegyilkos tereprendezés miatt a lakhelye forog kockán – és hősünk, Takt nekilát, hogy megmentsék a koncerttermet a pusztítástól. Takt tehát koncertkörútra indul a városban, hogy támogatókat nyerjen a koncertterem ügyének. (Elég lökött egy sztori, de a ritmusjátékoknál ezt szinte már kötelező.) Természetesen a zenék, amiket levezénylünk nem hip-hop és trance-dance számok lesznek, hanem a jó öreg Csajkovszkij, Mozart, Wagner és más klasszikusok művei. A vezénylés nem túl bonyolult és – általában – egy gomb megfelelő időben történő nyomkodására korlátozódik. Ez így talán túl egyszerű lenne, ezért nem csak az számít, hogy időben, hanem az is, hogy a megfelelő erővel nyomjuk meg a gombot. Ha a vezérlőpont piros, akkor erősen, ha zöld, akkor közepesen, ha kék akkor pedig gyengén kell nyomni. Az a vicces, hogy amikor hirtelen változik a tempó is és a zene erőssége is, ilyenkor könnyen becsúszik egy-két hiba. Az, hogy milyen teljesítményt nyújtunk mint karmester, nyomon követhető a háttérben történtekből, illetve a baloldalon látható kijelzőn. Ha minden rendben, és jól vezénylünk, akkor kisüt a nap, táncolnak a szerelmesek, csicseregnek a madarak és a bekapcsolva hagyott mobiltelefonok. (Ezzel szemben ha sokat hibázunk, akkor beborul az ég, bezárnak a boltok, a háttérbeli díszlet is lecserélődik és Lagzi Lajcsi érkezik a teljes Dáridó-akciócsapattal.) Ha sokáig mindent jól végzünk, akkor bekapcsolódik az angyal mód. Ezt a darab végére mindenképp el kell érnünk, ha az adott pályát szeretnénk megnyerni (sokkal előbb nem is érdemes), mert ha angyal módban kezdünk hibákat véteni, akkor az átmegy ördög módba, ahol javítani nem tudunk, csak rontani – ez általában a kifütyülésünkhöz vezet. Grafikailag a játék nem valami nagy durranás, (mondjuk vezénylés közben nem is nagyon ér rá az ember, hogy arra figyeljen, mi történik a háttérben), sőt néha a háttérben zajló dolgok egyenesen zavaróak a vezénylésben. Zeneileg persze semmi rosszat nem lehet elmondani a játékról, de ez furcsa is lenne ilyen klasszikusok esetén. Kisebb minijátékok is kerültek a Mad Maestróba, hogy egy-egy kimerítőbb előadást kipihenhessen fáradt karmesterünk. Akinek az irányítás túl sok gondot okozna, annak tudom ajánlani a gyerek mód opciót a főmenüben, amit kvázi gyakorló módként használhatunk, ahol csak a tempóra kell figyelnünk, a gombnyomás erősségére nem. Summa-summarum, a Mad Maestro sem fog csalódást okozni a stílus kedvelőinek, főleg ha nem bánják, hogy klasszikusokra kell joypadot gyilkolniuk.



■ Amíg jó a zene, a párocska is elvan

GRAFIKA		78 %
HANG		88 %
ÉRTÉK		82%

SPACE CHANNEL 5

ULALA RÉGI-ÚJ ŰRKALANDJAI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SEGA** MEGJELENÉS **2002.03.15. PAL**

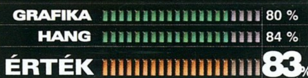
A harmadik darab már régi ismerősként köszön ránk, hisz a SEGA Space Channel 5-ja már egyszer járt a tesztlaborunkban, habár akkor még a Dreamcast-tulajdonosokat nyűgözte le Ulala feledhetetlen csacsogása és tánctudása. Dióhéjban a sztori azoknak, akiknek nem volt Dreamcastje: idegenek támadják meg az emberiséget és rettenetes agykontroll-képességük segítségével táncra kényszerítik az áldozataikat. Itt lépünk a színre, a Space Channel 5 televíziós csatorna csinibabájának, Ulalának szerepében. Ulala csini, trendi és minden a helyén van rajta, a latex minirucitól a tűsarkú csótányroppantóig. Feladatunk lesz letáncolni, imígyen eliminálni az idegeneket a színről, és egyúttal megmenteni bajbajutott embertársainkat is. Mindezt úgy, hogy a nézőknek is tessen a dolog – tehát nem hibázhatunk túl sokat – mert a lényeg (mint minden televíziós csatornánál) a nézettség, és ha ez nem éri el a minimálisan elvárt százalékot, akkor úgy leveszik a közvetítéseinket a műsorról, hogy Anettka legyen a talpán, aki újraindítja! Hogy Ulala show-ja még látványosabb legyen, a megmentett emberek alkalmi tánckarként minden mozdulatát utánozva követik hősnőnket. Nem elég, hogy az idegenek megfékezésével bíbelődhetünk, de a műsorunkba pofátlankodó konkurenseket is móresre kell tanítanunk. Az űrrepülőtéren Puddingal, a Space Channel 42 adó hasonló stílusú riportermacájával, majd a G nevű luxushajón egy kalózadó rámenős műsorvezetőjével, Jaguarral küzdünk meg a közvetítési jogokért. Jó móka, hogy ha ezeket a konkurenseinket lenyomjuk, a kísérő sleppjükből átállnak a mi kis tánckarunkba. Így például egy szólógitárossal vagy szaxofonossal bővíthetjük a kíséretünk, akik utána játékukkal be is szállnak a hallható zenébe. Természetesen egyre nehezedik a játékmenet, egyre bonyolultabb és hosszabb kombinációkat kell letáncolnunk, miközben a kis helyes pisztolyunkkal felváltva sütögetünk idegeneket és szabadítunk ki embereket. Természetesen a pályák végén találhatóak a legnagyobb kihívást jelentő főellenfelek, akiket nem egyszerű letáncolnunk, és könnyen arra ébredhetünk, hogy az eddig megszerzett nézettség rohamosan apadni kezd. A játék nem sokban tér el a Dreamcast-verziótól – és ez a „nem sok” jelen esetben konvergál a nullához. Ez persze nem nagy baj, mert ez a játék így jó, ahogy van. A grafika jópofa, és a másik három ritmusjátékkal ellentétben – miután a tennivalók elhangzanak, és nem holmi megjelenő jeleket kell sasolnunk – oda is tudunk rá figyelni. Ulala és az összes megjelenő figura – a dühében toporzékoló idegentől a fényképezőgépüket állandóan villogtató japán űrturistáig – nagyon eltalált. Ha hozzávesszük a tökéletesen passzoló zenét is, akkor azt mondhatjuk: na igen, valahogy így képzelünk el egy jó ritmusjátékot.



■ **Mentsük meg a vakuvillogtató japánokat**



■ **A megmentett űrdíva is a követőink közé libben**



PARAPPA THE RAPPER 2

AMELYIK KUTYA UGAT AZ NEM HARAP – ÉS AMELYIK RAPPEL?

KIADÓ **SCEE** FEJLESZTŐ **NANAON-SHA** MEGJELENÉS **2002.04.05. PAL**

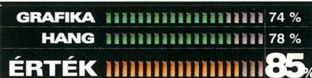
Legvégére maradt a Parappa The Rapper 2 a Sonytól. Elsőre ez a játék tűnt – legalábbis megjelenítés terén – a legfurcsábbnak, de hát egykori PS-tulajokat ez abszolút nem fogja meglepni. A nézet ugyan teljesen 3D, ám a szereplők leginkább kartonból kivágott figurákra emlékeztetnek. Hősünk Parappa, a sísapkás rapperkutyus, kinek legjobb barátja egy mackó és szerelme egy beazonosíthatatlan fajtájú viráglány. Parappa nemrég nyert egy élete végéig elegendő tésztaellátmányt, és azóta tésztát eszik tésztával. Lassan azért kezd belőle elege lenni, ezért medve cimborájával úgy döntenek, hogy elmennek és tolnak az arcukba egy kis jóféle hamburgert. Igen ám, de mikor megkapják a burgert, abból is az a vacak tészta fityeg kifele. Miután a szakács közli velük, hogy nincs mit tenni, minden burger ilyen, Parappáék átveszik a kezdeményezést. Hipp-hopp megidéződik az elhunyt séf szelleme, aki egy gyorstalpaló rapperszakács tanfolyamot nyom le Parappáéknak, mert jó burgert csak rappelve lehet készíteni. A rappelés nem az énektudásunkat, hanem inkább az ügyességünket teszi próbára. Mily meglepő – itt is a dallamra kell időben gombokat nyomogatnunk! Szerencsére a rapszólamok között van némi szünet, gondolom azért, hogy valamit lássunk is abból, mi történik a játékban, mert a rappelés közben nincs időnk másra figyelni. Elsőnek minden pályán könnyebb feladatokat kapunk, ezeket érdemes minél tökéletesebben lerappelni, így ha a nehezebbek nem is sikerülnek olyan jól, még mindig kapunk annyi pontot, hogy ne kelljen újra próbálkoznunk. A történet tovább bonyolódik, amikor a városban minden kaja elkezd tésztává válni – Parappa úgy dönt, hogy utánajár a dolgoknak. Innentől olyan különös és bizarr szereplők tömegeivel találkozhatunk, mint: Parappa apja, a bolondos feltaláló, aki a kicsinyítő berendezés, a macskazuhany és a tévévezérlését is ugyanarra a távirányítóra rakja. Vagy hagymaszenszei a romantic-karate(!) küzdő(?)sport mestere. Vagy a guru hangya, aki Parappának lelki ügyeiben ad tanácsokat amellett, hogy megszünteti a kicsinyítősugár hatását. Ezekből is látható, hogy nem mindennapi marhaság ez a játék. Persze ez nem baj, igazán szórakoztató, még akkor is, ha néha túl sokszor halljuk a Getting Worse!-t a csapnivaló rappelésünk miatt. Sem grafikailag, sem zeneileg nem alkottak nagyot a fejlesztők a Parappa 2-vel, de a grafikai effektekre úgysem tudnánk figyelni gombzsonglőrködés közben. Zeneileg meg nem is számíthattunk valami kiemelkedő minőségű csodára egy olyan játékban, ahol rapszólókat kell nyomnunk. Mindezeket figyelembe véve, és díjazva a teljesen agyament sztorit, a Parappa 2 az a játék, amit a stílus iránt még csak érdeklődőknek is leginkább ajánlhatunk. Ritmusjáték rajongóknak viszont egyenesen kötelező.



■ **Először a hamburgeresnél rakunk rendet**



■ **Romantic-karate – távoktatással**



REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

Magánhirdetőink figyelmébe!

Mivel úgy tűnik, hogy meglehetősen nagy igény mutatkozik rá, következő számunktól lehetőséget biztosítunk, hogy bármelyik olvasónk a Playtime!-on keresztül tudassa a világgal, ha valamire szüksége van, netán vásárlót találjon megunt játékaira.

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtiszta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. (Szóval "*Leghottabb warezek olcsóé' Zotyósoftnál*", "*TDK kiadású Gran Turismo ezeré*","*Lopott lila BMX nálam ötezer*" kezdetű szösszenetek még véletlenül sem mehetnek, oké?)

Ha hirdetni akarsz, akkor az eljárás a következő: fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre. A soron következő Playtime!-ban viszont fogod látni.

FINAL FANTASY X TIPPEK

AEONOK

AEON KÉPESSÉGEK	
NÉV	**MIVEL HOZHATJUK ELŐ**
Aim	Speed Sphere (5 db)
Armor Break	Lv. 2 Key Sphere (2 db)
Bio	Poison Fang (8 db)
Blizzaga	Ice Gem (4 db)
Blizzara	Arctic Wind ()2 db)
Blizzard	Antarctic Wind (1 db)
Cheer	Power Sphere (5 db)
Cura	X-Potion (30 db)
Curaga	Maga Potion (60 db)
Cure	Hi-Potion (99 db)
Dark Attack	Smoke Bomb (6 db)
Dark Buster	Smoke Bomb (12 db)
Death	Farplane Shadow (30 db)
Delay Attack	Silver Hourglass (20 db)
Delay Buster	Gold Hourglass (30 db)
Demi	Shadow Gem (8 db)
Dispel	Purifying Salt (3 db)
Doublecast	Three Stars (5 db)
Drain	Stamina Spring (60 db)
Fira	Bomb Core (2 db)
Firaga	Fire Gem (4 db)
Fire	Bomb Fragment (1 db)
Flare	Shining Gem (60 db)
Focus	Mana Sphere (10 db)
Full-Life	Megalixir (1 db)
Haste	Chocobo Feather (10 db)
Hastega	Chocobo Wing (16 db)
Holy	Blessed Gem (60 db)
Jinx	Fortune Sphere (2 db)
Lancet	Soul Spring (20 db)
Life	Elixir (8 db)
Luck	Fortune Sphere (2 db)
Magic Break	Mana Spring (4 db)
Mental Break	Shining Thorn (4 db)
NulBlaze	Bomb Fragment (2 db)
NulFrost	Antarctic Wind (2 db)
NulShock	Electro Marble (2 db)
NulTide	Fish Scale (2 db)
Osmose	Mana Spring (10 db)
Power Break	Stamina Spring (8 db)
Pray	Healing Water (5 db)
Protect	Light Curtain (6 db)
Reflect	Star Curtain (3 db)
Reflex	Speed Sphere (10 db)
Regen	Healing Spring (50 db)
Scan	Ability Sphere (10 db)
Shell	Lunar Curtain (4 db)
Silence Attack	Silence Grenade (3 db)
Silence Buster	Silence Grenade (10 db)
Sleep Attack	Sleeping Powder (3 db)
Sleep Buster	Sleeping Powder (10 db)
Slow	Soilver Hourglass (4 db)
Slowga	Gold Hourglass (8 db)
Thundaga	Lightning Gem (4 db)
Thunder	Electro Marble (1 db)
Thundera	Lightning Marble (2 db)
Triple Foul	Skill Sphere (4 db)
Ultima	Supreme Gem (99 db)
Water	Fish Scale (1 db)
Watera	Dragon Scale (2 db)
Waterga	Water Gem (4 db)
Zombie Attack	Holy Water (99 db)

Yuna zarándokútjának célja, hogy bejárja Spira templomait, és segítséget kérjen az ott található szobroktól, a fayth-októl a Sin elleni harchoz. Ez a segítség Aeonok formájában jelenik meg: az imák után Yuna egy-egy új megidézhető lénnyel lesz gazdagabb. A sorozat néhány korábbi részétől eltérően ezek a lények megidézésük után a csatamezőn maradnak – egyedül véve fel a harcot az ellenfelek ellen. A szokásos parancsoktól (Attack, Magic stb.) jobbra lépve a kurzorral, új utasításokat találhatunk. A Boost nagyobb sebzés elszenvedése mellett gyorsabban tölti az Overdrive-mércét, míg a Shieldnél a sebzés negyedelődik (mind a mágikus, mind a fizikai), viszont Overdrive-növekedésre ne nagyon számítsunk. A Dismiss-parancs segítségével elbocsáthatjuk az Aeont, a harc ilyenkor normális mederben folytatódik.

Nagyon fontos tulajdonsága az Aeonoknak, hogy a legtöbb negatív státusváltozásra immúnisak, ez néhány szörny esetében legyőzhetetlenné teszi őket (Malboro és variációi). Minden Aeon rendelkezik egy egyedi támadással, és vannak Overdrive-jai is – az előbbit bármikor elsüthetjük, de az utóbbihoz meg kell telnie az Overdrive-mércének (az Aeonok akkor is töltik a mércét, amikor támadnak, és akkor is, ha őket támadják).

Ha esetleg valakit untatnak a hosszú megidézési animációk, akkor az a menüben kikapcsolhatja azokat.

Miután Moonflow-ban is találkozunk a Belgemine nevű Idézővel, megkapjuk tőle a Summoner's Soul nevű tárgyat, ennek segítségével az Aeonoknak új képességeket taníthatunk. A teljes listát megtalálod valahol itt a környéken, mindenesetre felesleges dolog a legtöbb adottságot kifejleszteni; a gyógyító mágiáktól, a Haste-től, illetve a gyengébb Aeonok esetén néhány sebző varázslattól (Bio, Flare, Ultima) eltekintve nincs nagy szükség ezekre.

Amikor Belgemine-nel összefutunk a Clam Lands-en, megkapjuk tőle az Aeon's Soul nevű tárgyat – ezzel a szokásos Sphere-ek segítségével fejleszthetjük az Aeonok alaptulajdonságait. Itt érdemes az erőre, a HP-ra és a gyorsaságra koncentrálni, de bármikor elérjük a 99-es korlátot valamelyik Sphere-ből, költsük el bátran valamelyik lényünkre a felesleget.

VALEFOR

Lelőhely: Besaid, Templom



Valefor az első megtalálható Aeon, így nem meglepő, hogy a leggyengébb is. Fizikai támadásai haloványak, bár az mindenképpen hatalmas előnye, hogy repül – a kizárólag földön effektív szörnyek semmit nem tudnak ellene tenni. Egyedi támadása a Sonic Wings, ami kis sebzés okozása mellett elodázza egy ellenfél további körét. Az amúgy is lassú ellenfelek esetében ezzel tulajdonképpen úgy végezhetünk velük, hogy nem is engedjük őket szóhoz jutni.

Overdrive-ja az Energy Ray, ami nem-elementáris sebzést okoz minden ellenfélnek. Van egy másik, titkos Overdrive-ja is, ezt akkor kapja meg, ha az Airship-pel visszamegyünk Besaidba, és beszélünk azzal a lánykával, aki egy kutyával játszik (általában a templom előtt, kissé balra áll, de néha a boltban van). Az Energy Blast nagyobbat sebez, és nem kell annyi időnek eltelnie a következő támadásig, mint az Energy Ray esetén.

Ha Yuna aktiválja legendás fegyverét, a Nirvanat, akkor Valefor sebzése átlépheti a 9999-es határt.

IFRIT

Lelőhely: Kilika, Templom



Ifrit természetesen a tűz Aeonja, ez nem csak azt jelenti, hogy magától elsajátítja a Fire-Fira-Firaga varázslatokat, hanem azt is, hogy ezeket magára elsütve gyógyíthatja saját magát. Egyedi támadása a Meteor Strike, ami egy egy lényre ható fizikai támadás (de a Protect varázslat nem csökkenti sebzését). Az Overdrive-ját Hellfire-nek hívják, és minden ellenfélnek nagyerejű tűzsebzést okoz.

Ha Wakka aktiválja legendás fegyverét, a World Championt, akkor Ifrit sebzése átlépheti a 9999-es határt.

IXION

Lelőhely: Djose Highroad, Templom



A sorozat egyik újonca a villámok ura – ez természetesen azt is jelenti, hogy saját, villámalapú varázslataival tudja magát gyógyítani. Egyedi támadása – Aerospark – egy ellenfélnek okoz nem elementáris támadást (ráadásul elmulasztja a Protect, Shell, Reflect, Haste, Regen mágiákat, illetve a négy különféle Nul-varázslatot). Overdrive-ja a Thor's Hammer nevet viseli, és minden ellenfélnek erős villámalapú sebzést okoz.

Ha Kimahri aktiválja legendás fegyverét, a Spirit Lance-t, akkor Ixion sebzése átlépheti a 9999-es határt.

SHIVA

Lelőhely: Macalania, Templom



Az eddig leírtak érvényesek Shivára is: jégvarázslatokkal be tudja gyógyítani sebeit. Egyedi támadása a Heavenly Strike, ami nem-elementáris sebzést okoz egy ellenfélnek, és ezzel együtt kicsit eltolja következő körét. Overdrive-ját Diamond Dustnak hívják, és jégalapú sebzést okoz minden ellenfélnek.

Ha Lulu aktiválja legendás fegyverét, az Onion Knightot, akkor Shiva sebzése átlépheti a 9999-es határt.

YOJIMBO

Lelőhely: The Calm Lands, Cavern of the Stolen Fayth



A Final Fantasy X zsoldos Aeonja, ő kizárólag pénzért cserébe hajlandó segíteni nekünk. Megszerzéséhez be kell mennünk az Ellopott Fayth Barlangjába – ezt a Calm Lands kijáratánál tehetjük meg, a Defender X legyőzése után bármikor. Itt kell lemenni a híd alá, és tovább balra, amíg el nem érünk a barlangig. Ezt derítsük fel (ne felejtsük itt a 25. Al Bhed könyvet, ezt a Save-ponttól balra találhatjuk); a barlang északi részén találjuk meg Lulu egykori Idézőjét, immár élőhalott állapotban – hogy megvédje magát, megidézi Yojimbot, akit le kell győznünk (mágiát használjunk). Ezután menjünk be a nagy terembe, és béreljük fel Yojimbot. Amikor kér valamennyi pénzt, ajánljunk fel neki eggyel több Gilt, mint a kívánt összeg fele (tehát ha 215.000 Gilt kér, akkor 112.501-et ajánljunk) – ezt addig folytassuk, amíg 200 ezer alá nem esik a kívánsága – ezt már fogadjuk el!

Overdrive-val ugyan nem rendelkezik, viszont több egyedi támadása is van (Daigoro, Kozuka, Wakizashi, Zanmato) – hogy melyiket használhatjuk, az attól függ, hogy mennyit fizettünk neki a megidézésekor.

Ha Auron aktiválja legendás fegyverét, a Masamune-t, akkor Yojimbo sebzése átlépheti a 9999-es határt.

BAHAMUT

Lelőhely: St. Bevelle, Palota

Bahamut természetesen most is igen király, például rögtön megszerzése után átlépheti (és át is lépi) a 9999-es sebzéshatárt, nem kellenek hozzá mindenféle legendás fegyverek. Ezen felül minden elemi varázslatot mindhárom szinten megtanulja. Ha még mindig hiányzik valami, akkor vidámság lesz, hogy Impulse nevű egyedi támadása minden ellenfélre hat. Jó alaposan. Overdrive-ja a Mega Flare, és ez körülbelül pontosan le is írja a hatást: iszonyatos (akár 20.000 feletti) sebzés minden ellenfélre.



ANIMA

Lelőhelye: Baaj Templom



Seymour személyes Aeonját is megszerezhetjük, ehhez meg kell találnunk a titkos Baaj Templomot a repülőnkkel (koordinátái: X: 12-15; Y: 58-62). Itt ugorjunk a vízbe, és álljunk bosszút Geosgaeno-n (ő kergetett meg minket a játék elején). Ha ez megvolt, akkor a víz alatt ússzunk be az északi ajtón, és keressük meg a főtermet. Ha eddig minden templomban megszereztük az elrejtett tárgyat, akkor öt szobrot már most „bekapcsolhatunk" – a hatodikhoz meg kell szerezni egy újabb cuccot. Ez a Zanarkandban tehetjük meg, gyorsan repüljünk is gyorsan oda, és menjünk be abba a terembe, ahol színes fényekkel világít a padló. Most az lesz a feladatunk, hogy a két teremben aktiváljuk azokat a pöttyöket, amelyek fehér négyzet alakú lámpákat kapcsolnak be (az első teremben három van, a másodikban pedig négy) – keressük meg ezeket, majd aktiváljuk őket hiba nélkül – ekkor az első szobában megjelenik egy lilás fényű Destruction Sphere. Ezt rakjuk be a második teremben a géptől jobbra levő nyílásba, és voila! Miután kivettük a ládából a Magistral Rodot, menjünk vissza Baaj Templomba, ahol immár mind a hat szobrot aktiválhatjuk – és megnyílik az ajtó, ami mögött Seymour anyja – azaz Anima, az Aeon – vár ránk, és csatlakozik is hozzánk, hogy jóvátegye a fia nevelésében elkövetett hibákat.

Anima Overdrive-ja, az Oblivion egészen elképesztő erejű, akár 100.000-környéki sebzéseket is elérhetünk vele! Mindehhez hozzájön, hogy alaptámadása, illetve Pain nevű egyedi támadása (ez egyébként közepes eséllyel Death varázslatot is okoz) is bőven tízezer felett sebez...

THE MAGUS SISTERS

Lelőhelye: Calm Lands, Remiem Templom

A nővérek (Cindy, Mindy és Sandy – ők a Final Fantasy IV-ben ellenfélként szerepeltek) megszerzése elég trükkös lesz – kezdésként rendelkeznünk kell minden más Aeonnal (tehát Yojimboval és Animával is), és le is kell őket győznünk a titkos Remiem Templomban (ezért cserébe egy Flower Sceptert kapunk Belgemine-től). Ezután teljesítsük az arénamester egyik kívánságát: fogjunk el a Gagazet hegységben legalább egyet minden szörnytípusból – ezért cserébe egy Blossom Crown lesz a jutalmunk. Ezt a két tárgyat használjuk a Remiem Templom hátsó részén, a szivárványszín ajtón – ekkor megkapjuk az utolsó Aeont a játékban.



A három bogárlány külön-külön jelenik meg a csatamezőn, mintha szokásos karaktereinkkel küzdenénk. A hölgyeknek kiadott parancsok (lásd a táblázatot) néha nincsenek eredménnyel, mert ha keveset hívjuk elő őket, akkor megsértődnek, és néha nem engedelmeskednek. Egyedi támadásuk (Cindy: Camisade, Sandy: Razzia, Mindy: Passado) húszezer felett sebez, Overdrive-juk (csak akkor süthető el, amikor mindhárman teli Overdive-mércével rendelkeznek), a Delta Attack pedig még Animáénál is durvább.

MAGNUS SISTERS PARANCSOK

PARANCS	HATÁS
Do what you will	Véletlenszerű cselekedet
Fight!	Fizikai támadás
Go! Go!	Sebző varázslat vagy egyedi támadás
One more time	Az utolsó akció megismétlése
Defense!	Védekező varázslat
Help each other!	Gyógyító varázslat
Combine Powers!	A Delta Attack elsütése
Dismiss	Visszavonulás

MELLÉKKÜLDETÉSEK

VILLÁMHÁRÍTÁS



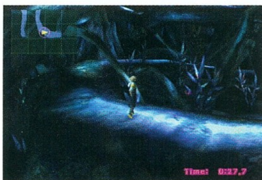
A Thunder Plains-en vándorolva hamar észre fogjuk venni, hogy a villámok nem kímélnek minket. Szerencsére Tidus elég fürge ahhoz, hogy félreugorjon a villámcsapások elől: amikor a képernyő fehéren villan fel, akkor kell azonnal megnyomunk az X-et a kontrolleren, ilyenkor Tidus félreszökken. Ha ezt sokszor csináljuk meg egymás után, akkor jutalmat kaphatunk érte a helyi boltban (a cuccot a bolt előtti ládában helyezik el nekünk). Nagy pontszámot akkor könnyű (haha!) elérni, ha valakinél van egy fegyver, amiben működik a No Encounters-képesség, legalább a harcokkal nem kell foglalkoznunk. Jutalom jár akkor is, ha hagyjuk magunkat agyoncsapni a villámok által; ha harmincszor csap belénk az elektromosság, egy Ethert kapunk, ha nyolcvanszor, akkor egy Elixirt. A díjak a következők:

KIVÉDETT VILLÁMOK	JUTALOM
5	2 db X-Potion
10	2 db Mega-Potion
20	2 db MP Sphere
50	3 db Strength Sphere
100	3 db HP Sphere
150	4 db Megalixir
200	Venus Sigil

LEPKEFOGÓCSKA

A Macalania Woods-ban találkozhatunk egy furcsa, jelmezes lénnyel, aki elmagyarázza ennek a játéknak a lényegét: a startról indulva el kell fognunk bizonyos idő alatt hét kék lepkét, úgy, hogy a pirosakat elkerüljük. Utóbbiakért 1 sec levonást kapunk, és pár szörny is a fejünkre szakad. Ha sikerül a megadott idő alatt elfogni a hét kék lepkét, akkor kapunk egy ládát, benne valamilyen jutalommal. A rendelkezésünkre idő első alkalommal 40 másodperc, majd ez a Spherimorph főellenfél legyőzése után 30 másodperc lesz. Miután megvan a repülő, tovább nehezedik a játék: a piros lepkék száma megtriplázódik.

A játékban egyébként két helyszínen vehetünk részt (Macalania Woods – Central; Macalania Woods – North), amennyiben a legnehezebb fokozaton mindkét helyen megnyerjük, megkapjuk a Saturn Sigilt.



CHOCOBO-IDOMÍTÁS



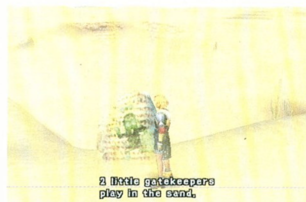


A Calm Lands északnyugati részén találkozhatunk egy hölggyel, aki éppen Chocobogol – tőle vehetünk mi is leckéket. Négy, egyre nehezedő órán kell jól szerepelnünk, de már az első után lehetőségünk lesz arra, hogy bármikor ingyen kérjünk tőle egy Chocobot (miután megvan a repülő, a bolttól délre találjuk a nőt), amivel harc nélkül vándorolhatunk a síkságon.

Az első kihívás (Wobbly) még elég könnyű, a rakoncátlan madarat kell nagyjából iránban tartanunk, és 12.8 másodperc alatt beérni a célba. A második órán (Dodger) a madár már könnyebben irányítható, viszont szemből blitzball-labdákat dobálnak az arcunkba – ezektől kis időre ledermedünk, ezért inkább kerüljük ki őket. A harmadik lecke (Hyper Dodger) az előző nehezítése: a labdák mellett nyomkövető madarak is repülnek velünk szembe, őket már sokkal nehezebb lesz kikerülni. Az utolsó feladat (Catcher) egy versenyfutás: a nénit kell leelőznünk – minden elkapott lufi 3 sec előnyt és minden „elkapott" madár 3 sec büntetést jelent a végső eredményhez; ez alapján dől el, hogy ki nyert. Amennyiben annyi bónuszt kapunk, hogy az időnk 0:00:00 lesz, megkapjuk a Sun Sigilt.

A CACTUAR-FALU

Miután megvan a repülő, menjünk vissza a sivatagba (a listában Bikanel Island néven fut), és keressük meg a nagy követ, amin egy Cactuar rajza van (Sanubia Desert – West). Ha ezt megnézzük közelebbről, akkor megtudjuk, hogy 10 kicsi Cactuar szaladgál a sivatagban, a mi feladatunk lesz összefogdosni őket. Amikor megtalálunk egy Cactuart, akkor egy kis játékban kell részt vennünk: akkor kell közelednünk feléjük, amikor hátat fordítanak – amikor megfordulnak (és feltűnik a Needletime! felirat a képernyőn), akkor azonnal meg kell állnunk, különben elbuktuk a három próbálkozás egyikét (ugyanez történik, ha lejár a szűkösre szabott idő). Ha sikerült megfognunk őket, akkor csata következik, le kell vernünk őket – ha megvolt, akkor kapunk egy gömböt a Cactuar nevével.





Amennyiben nem sikerült megközelítenünk őket, nincs harc, csak egy Sphere del Perdedor nevű tárgyat kapunk. Akármelyik gömb került hozzánk, menjünk vissza a kőhöz, és illesszük bele, ezt követően megkapjuk az utalást a következő lény rejtekhelyére. Mivel ezek igencsak vázlatosak, pontosan leírjuk, hogy hol bujkálnak a kis lények. Amennyiben mind a kilenc gömböt visszavittük a nagy kőhöz, megszűnik a homokvihar és lemehetünk az eddig zárt területre. Itt egy ládában megtaláljuk a Mercury Sigilt, illetve egy másik tárgyat – minél több névre szóló gömböt szereztünk, annál jobb cuccot kapunk (a főnyeremény egy „Friend Sphere").

1	Oasis	A vízparton, a Save-pont mellett
2	Sanubia Desert - East	A helyszín északnyugati részén, egy kis beugróban
3	Sanubia Desert - West	A kőtől északnyugatra, a második táblánál
4	Sanubia Desert - Central	Nyugaton, a romok között
5	Sanubia Desert - East	A Save-pont mellett, a sátorban
6	Sanubia Desert - Central	A terület nyugati csücskén egy ládában
7	Sanubia Desert - West	A kőhöz legközelebbi (ÉNY) homokörvényben, de előtte el kell hagynunk a területet
8	Oasis	Vissza kell teleportálni a repülőre, és felmenni a tetejére (ahol legyőztük Evrae-t)
9	Sanubia Desert - West	A kőnél automatikusan kiugrik a hátunk mögül

ARÉNA



A blitzball mellett mindenképpen ez a Final Fantasy X legizgalmasabb és leghosszabb ideig szórakozást nyújtó aljátéka. A Calm Lands-en találhatunk egy figurát, aki szeretné összegyűjteni Spira minden élőlényét egy arénába. Mivel kalandozni ennyire már nem akar, minket bíz meg a feladattal: a tőle vásárolt, Capture-képességgel rendelkező fegyverekkel kell begyűjtenünk számára a különféle bestiákat.

Jutalmat kapunk akkor, ha egy területről összeszedünk legalább egyet minden típusból, illetve ha egy területen minden lényből összegyűjtjük a maximális számú – azaz tíz – példányt.

Ez nem csak a tápolásra jó (hiszen amíg összegyűjtjük a sok száz szörnyet, addig rengeteg szintet lépünk), hanem plusz tárgyak szerzésére is. A jutalmak ugyanis hatalmasak, rengeteg Supreme Gemet, Underdog's Secretet, Three Start és egyéb cuccokat szerezhetünk – ezekkel a legerősebb képességek leszek elérhetők. Ezektől a lényektől hasznos dolgokat lophatunk, illetve szerezhetünk a Bribe képességgel – ha ez még mindig nem volna elég, akkor az már mindenkit felvillanyozhat, hogy az arénamester kísérletei során új, elképesztően erős lényeket kreál (génmanipuláció rulez!), akiktől szintén jó cuccokat lehet lopni, és legyőzésük után is a szokásosnál erősebb tárgyakkal leszünk gazdagabbak. A teljes lista összeállításában egy kis táblázattal segítünk (lopásnál az erősebb tárgyak megnyerésére 25%-unk van).

TERÜLET	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MENNYIÉRT FIZETHETJÜK LE, ÉS MIT AD ÉRTE (BRIBE)
Besaid	Condor	Phoenix Down/Smoke Bomb	1900 - 3 db Smoke Bomb
	Dingo	Potion/Sleeping Powder	2500 - 4 db Sleeping Powder
	Water Flan	Fish Scale/Dragon Scale	6300 - 2 db Water Gem
Kilika	Dinonix	Soft/Petrify	2800- 24 db Petrify Grenade
	Killer Bee	Antidote/Poison Fang	2200 - Poison Fang
	Ragora	Antidote/Remedy	15.600 - 8 db Remedy
	Yellow Element	Electro Marble/Lightning Marble	6000 - 8 db Lightning Marble
Mi'ihen	Bomb	2 db Bomb Fragment/2 db Bomb Core	17.000 - 16 db Bomb Core
	Dual Horn	Potion/Hi-Potion	37.500 - 60 db High Potion
	Floating Eye	Echo Screen/Musk	2800 - Musk
	Ipiria	Soft/Petrify Grenade	3600 - 3 db Petrify Grenade
	Mi'ihen Fang	Potion/Sleeping Powder	3200 - 5 db Sleeping Powder
	Raldo	Potion/Hypello Potion	4800 - 10 db Hypello Potion
	Vouivre	Potion/Silver Hourglass	5100 - 10 db Silver Hourglass
	White Element	Antarctic Wind/2db Antarctic Wind	7800 - 7 db Arctic Wind
Mushroom Rock Road	Funguar	Silence Grenade/Ether	10.800 2 db Turbo Ether
	Gandarva	Electro Marble/2 db Electro Marble	2960 - 3 db Lightning Marble
	Garuda	Smoke Bomb/2 db Smoke Bomb	80.000 - 99 db Smoke Bomb
	Lamashtu	Potion/Silver Hourglass	5500 - 10 db Silver Hourglass
	Raptor	Soft/Petrify Grenade	5500 - 3 db Petrify Grenade
	Red Element	2 db Bomb Fragment/4 db Bomb Fragment	9000 - 8 db Bomb Core
	Thunder Flan	Electro Marble/2 db Electro Marble	9000 - 8 db Lightning Marble
Djose	Basilisk	Petrify Grenade/2 db Petrify Grenade	40.500 - 24 db Petrify Grenade
	Bite Bug	Antidote/ Poison Fang	4000 - 2 db Poison Fang
	Bunyip	Hi-Potion/Hypello Potion	8000 - 16 db Hypello Potion
	Garm	Hi-Potion/Sleeping Powder	4800 - 7 db Sleeping Powder
	Ochu	Remedy/2 db Remedy	144.500 - 70 db Remedy
	Simurgh	Smoke Bomb/2 db Smoke Bomb	4000 - 5 db Smoke Bomb
	Snow Flan	2 db Antarctic Wind/2 db Antarctic Wind	12.000 - 10 db Arctic Wind
Thunder Plains	Aerouge	Electro Marble/Lightning Marble	4000 - 4 db Lightning Marble
	Buer	Hi-Potion/Musk	4600 - 2 db Musk
	Gold Element	Electro Marble/2 db Electro Marble	24.000 - 20 db Lightning Marble
	Iron Giant	Light Curtain/2 db Light Curtain	72.000 - Stamina Tonic
	Kusariqqu	Hi-Potion/Silver Hourglass	8900 - 20 db Silver Hourglass
	Larva	Lunar Curtain/2 db Lunar Curtain	29.960 - 10 db Silver Thorn
	Melusine	Petrify Grenade/Gold Hourglass	5300 - 4 db Petrify Grenade
	Qactuar	Chocobo Feather/Chocobo Wing	Nem lehet lefizetni
Macalania Woods	Blue Element	2 db Fish Scale/3 db Fish Scale	30.000 - 5 db Water Gem
	Chimera	Shining Gem/Lightning Marble	105.000 - 10 db Magic Tablet
	Evil Eye	Hi-Potion/Musk	6200 - 3 db Musk
	Ice Flan	Arctic Wing/2 db Arctic Wing	27.000 - 9 db Ice Gem
	Iguion	Soft/Petrify Grenade	7400 - 5 db Petrify Grenade
	Mafdet	Hi-Potion/Hypello Potion	14.200 - 28 db Hypello Potion
	Mushussu	Hi-Potion/Hypello Potion	11.600 - 24 db Hypello Potion
	Snow Wolf	2 db Sleeping Powder/4 db Sleeping Powder	8000 - 12 db Sleeping Powder
	Wasp	Hi-Potion/Poison Fang	7200 - 3 db Poison Fang
	Xiphos	Hi-Potion/Mega-Potion	54.000 - Megalixir
Sanubia Desert	Alcyone	Smoke Bomb/ 2 db Smoke Bomb	8600 - 2 db Mega Phoenix
	Cactuar	Chocobo Feather/Chocobo Wing	Nem lehet lefizetni
	Mushussu	Hi-Potion/Silver Hourglass	13.600 - 5 db Gold Hourglass
	Sand Wolf	Sleeping Powder/2 db Sleeping Powder	9000 - 12 db Sleeping Powder
	Sand Worm	2 db Shadow Gem/2 db Stamina Spring	900.000 - 15 db Winning Formula
	Zu	3 db Smoke Bomb/4 db Smoke Bomb	360.000 - 2 db Skill Sphere
The Calm Lands	Anacondaur	Petrify Grenade/2 db Petrify Grenade	116.000 - 16 db Healing Water
	Chimera Brain	Water Gem/Lightning Gem	196.000 - 2 db Lv. 4 Key Sphere
	Coeurl	Magic Tablet/2 db Magic Tablet	120.000 - 2 db Friend Sphere
	Flame Flan	Fire Gem/2 db Fire Gem	30.000 - 10 db Fire Gem
	Malboro	Remedy/Remedy	540.000 - 4 db Wings to Discovery
	Nebiros	Poison Fang/2 db Poison Fang	14.000 - 6 db Poison Fang
	Ogre	Stamina Tablet/2 db Stamina Tablet	188.000 - 50 db Stamina Tablet
	Shred	Hypello Potion/2 db Hypello Potion	39.000 - 50 db Hypello Potion
	Skoll	Dream Powder/2 db Dream Powder	20.000 - 12 Dream Powder

ARÉNA

TERÜLET	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MENNYIÉRT FIZETHETJÜK LE, ÉS MIT AD ÉRTE (BRIBE)
Cavern of the Stolen Fayth	Dark Element	Shining Thorn/2 db Shining Thorn	36.000 - 3 db Return Sphere
	Epaaj	Hi-Potion/2 db Hi-Potion	174.000 - 25 db Farplane Wind
	Ghost	Farplane Shadow/Farplane Wind	199.980 - 38 db Mega Phoenix
	Imp	Lightning Gem/2 db Lightning Gem	17.600 - 4 db Lv. 1 Key Sphere
	Nidhogg	Hi-Potion/Gold Hourglass	40.000 - 12 db Gold Hourglass
	Thorn	Silence Grenade/Ether	81.600 - 16 db Turbo Ether
	Tonberry	Hi-Potion/Farplen Shadow	270.000 - 2 db Amulet
	Valaha	Hi-Potion/2 db Hi-Potion	174.000 - 60 db X-Potion
	Yowie	Soft/Petrify Grenade	18.000 - 12 db Petrify Grenade
Mt. Gagazet/Zanarkand	Achelous	2 db Water Gem/Healing Spring	120.000 - 16 db Healing Dream
	Ahriman	2 db Dream Powder/3 db Musk	56.000 - 6 db Farplane Wind
	Bandersnatch	2 db Dream Powder/3 db Dream Powder	36.000 - 20 db Dream Powder
	Bashura	Soul Spring/2 db Soul Spring	340.000 - 80 db Stamina Tablet
	Behemoth	Ether/Magic Tablet	460.000 - 30 db Lv. 2 Key Sphere
	Dark Flan	Star Curtain/3 db Fire Gem	256.000 - 2 db Wht Magic Sphere
	Grat	4 db Antidote/3 db Remedy	80.000 - 40 db Remedy
	Grenade	2 db Star Curtain/3 db Fire Gem	150.000 - 12 db Shining Gem
	Grendel	Hi-Potion/Mega Potion	190.000 - 60 db Mega Potion
	Maelspike	2 db Water Gem/3 db Water Gem	200.000 - Stat Sphere
	Mandragora	2 db Remedy/3 db Remedy	620.000 - 24 db Return Sphere
	Splasher	Frag Grenade/2 db Frag Grenade	12.000 - 12 db Dragon Scale
Omega Ruins	Zaurus	2 db Petrify Grenade/3 db Petrify Grenade	164.000 - 10 db Rename Card
	Floating Death	4 db Musk/5 db Musk	160.800 - 10 db Gambler's Spirit
	Black Element	Hi-Potion/4 db Shining Gem	182.400 - 2 db Blk Magic Sphere
	Halma	3 db Hypello Potion/2 db Shadow Gem	260.000 - 20 db Supreme Gem
	Puroboros	3 db Fire Gem/4 db Fire Gem	400.000 - 36 db Shining Gem
	Spirit	Stamina Tablet/2 db Stamina Teblet	240.000 - 10 db Twin Stars
	Machea	2 db Hi-Potion/Stamina Tonic	356.000 - 50 db Chocobo Wing
	Master Coeurl	2 db Farplane Shadow/4 db Farplane Shadow	260.000 - Warp Sphere
	Master Tonberry	Magic Spring/Tetra Elemental	960.000 - 3 db Pendulum
	Varuna	Farplane Wind/Shining Gem	1.120.000 - 20 db Megalixir
Sin	Adamantoise	Healing Water/Magic Tablet	1.088.000 - 6 db Special Sphere
	Barbatos	Star Curtain/Blessed Gem	1.900.000 - 20 db Teleport Sphere
	Behemoth King	Healing Spring/2 db Twin Stars	1.350.000 - 14 db Three Stars
	Demonolith	2 db Petrify Grenade/4 db Petrify Grenade	900.000 - 40 db Lv. 3 Key Sphere
	Exoray	Ether/Ether	148.000 - 30 db Turbo Ether
	Gemini	Light Curtain/2 db Light Curtain	720.000 - 10 db Stamina Tonic
	Great Malboro	2 db Remedy/Magic Tonic	1.280.000 - 8 db Wings to Discovery
	Wraith	Farplane Shadow/2 db Farplane Shadow	444.400 - 60 db Farplane Wind

AZ ARÉNAMESTER ÁLTAL KREÁLT SZÖRNYEK TÍPUSA	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MIT KAPUNK LEGYŐZÉSÜK UTÁN
Area Creations	Abadon	3 db Purifying Salt/Shining Gem	2 db Magic Spring
	Abyss Worm	4 db Lightning Gem/Stamina Tablet	2 db Stamina Tonic
	Cactuar King	2 db Chocobo Wing/Designer Wallet	6 db Blessed Gem
	Catoblepas	3 db Healing Spring/2 db Stamina Tonic	2 db Three Stars
	Chimerageist	2 db Magic Spring/2 db Stamina Spring	2 db Return Sphere
	Coeurlregina	2 db Farplane Wind/3 db Blessed Gem	2 db Dark Matter
	Don Tonberry	2 db Candle of Life/Designer Wallet	6 db Farplane Wind
	Espada	4 db Farplane Shadow/Farplane Wind	2 db Rename Card
	Jarmungand	Three Stars	4 db Supreme Gem
	Kottos	4 db Stamina Tablet/2 db Soul Spring	4 db Dark Matter
	Malboro Menace	Magic Spring/2 db Magic Spring	4 db Magic Tonic
	Stravis	3 db Smoke Bomb/Stamina Tablet	4 db Amulet
	Vorban	2 db Healing Spring/Stamina Tablet	2 db Friend Sphere
Species Creations	Bomb King	Shining Gem/Farplane Wind	2 db Door to Tomorrow
	Fafnir	4 db Light Curtain/2 db Stamina Tablet	40 db Lunar Curtain
	Fenrir	2 db Chocobo Feather/2 db Chocobo Wing	2 db Agility Sphere
	Hornet	4 db Poison Fang/2 db Purifying Salt	Accuracy Sphere
	Ironclad	4 db Light Curtain/Stamina Tablet	2 db HP Sphere
	Juggernaut	4 db Lunar Curtain/Shining Gem	2 db Strength Sphere
	Jumbo Flan	3 db Lunar Curtain/Magic Tablet	Magic Sphere
	Nega Elemental	4 db Star Curtain/Twin Stars	2 db Twin Stars
	One-Eye	3 db Lunar Curtain/Blessed Gem	2 db Magic Defense Sphere
	Ornitholestes	Rename Card/Chocobo Wing	2 db Gambler's Spirit
	Pteryx	4 db Smoke Bomb/Candle of Life	Dark Matter
	Sleep Sprout	4 db Poison Fang/Farplane Wind	2 db Teleport Sphere
	Tanket	4 db Light Curtain/4 db Lunar Curtain	2 db Defense Sphere
	Vidatu	4 db Lightning Gem/Magic Tonic	2 db MP Sphere
Original Creations	Catastrophe	Gambler's Spirit/Lv. 2 Key Sphere	2 db Designer Wallet
	Earth Eater	Gambler's Spirit/Lv. 1 Key Sphere	2 db Fortune Sphere
	Greater Sphere	Gambler's Spirit/Return Sphere	2 db Luck Sphere
	Nemesis	Lv. 4 Key Sphere/Warp Sphere	2 db Warp Sphere
	Neslug	Gambler's Spirit/Friend Sphere	2 db Pendulum
	Shinryu	Gambler's Spirit/Three Stars	2 db Wings to Discovery
	Th'uban	Gambler's Spirit/Teleport Sphere	2 db Underdog Secret
	Ultima Buster	Gambler's Spirit/Lv. 3 Key Sphere	2 db Dark Matter

FINAL FANTASY X TITKOK

TITKOS HELYSZÍNEK

A játékban van néhány titkos, rejtett helyszín, melyeket megtalálni és elérni jobbára (a Remiem Templom kivételével) csak akkor lehet, amikor már nálunk van a repülő. A helyszínek a következők:

Baaj Templom
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 12-15; Y: 58-62.
Itt lesz lehetőségünk megölni Geosgano-t és megszerezni Lulu legendás fegyverét, valamint Animát, az egyik legerősebb Aeont (a részleteket hátrébb találod).

Battle Site
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 40-42; Y: 57-59.
Itt találhatjuk meg a Phantom Bangle nevű tárgyat, amit Lulu viselhet, ez rendelkezik a Fire Eater, Ice Eater, Water Eater.

Besaid Ruins 1
Hol van: Gépeljük be a repülőn Cidnél a következő jelszót: VICTORIOUS (nagy betűkkel).
Itt Rikku Victorious nevű páncélját találjuk, ami rendelkezik az Iceproof, Fireproof és Waterproof képességekkel.

Besaid Ruins 2
Hol van: Gépeljük be a repülőn Cidnél a következő jelszót: MURASAME (nagy betűkkel).
Itt Auron egyik kardját, a Murasamét lelhetjük meg, amiben benne van a One MP Cost képesség.

Besaid Falls
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 30-32; Y: 74-76.
Itt találhatjuk meg Kimahri egyik fegyverét, a Dragoon Lance-et, ez a Magic Counter és az Evade Counter képességekkel van felszerelve.

Mi'ihen Ruins
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 34-36; Y: 56-59.
Itt Rikku Sonar nevű tárgyát találhatjuk meg, ami az Initiative, illetve Poisonstrike képességekkel bír.

Mushroom Rock
Hol van: Gépeljük be a repülőn Cidnél a következő jelszót: GODHAND (nagy betűkkel)
Itt található Rikku legendás fegyvere, a Godhand.

Omega Ruins
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 70-74; Y: 34-37.
Ez a játék legkeményebb labirintusa, ahol meglelhetjük Omega illetve Ultima Weapont, valamint felszedhetjük az utolsó Al Bhed szótárat (részletek hátrébb).

Remiem Templom
Hol van: a Calm Lands-ről nyílik az út, de csak akkor érhető el, ha Chocoboval is rendelkezünk. Chocobogoljunk vissza a síkság délkeleti csücskébe (fenn a párkányon, a leomlott hídhoz), és vizsgáljuk meg a Chocobo tollat a földön (kis sárga paca). Ekkor át tudunk ugrani, és megnyílik az ösvény a rejtett templomhoz. Itt egyrészt kihívhatjuk Belgemine-t néhány Aeon-csatára, ami szükséges lesz az összes Aeon megszerzéséhez, másrészt pedig részt vehetünk egy Chocobo-versenyben is. Ehhez menjünk a párkányon jobbra, és beszéljünk a madárkával (az első győzelem után megkapjuk a Cloudy Mirrort, utána pedig már foglalkozhatunk a ládák felszedésével).

Sanubia Desert
Hol van: a repülőn kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 13-15; Y: 42-44.
Ezen a helyszínen egy ládából kivehetjük Ascalont, Tidus egyik fegyverét (alapból benne van a Double AP képesség!).



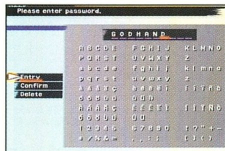
■ Baaj Templom



■ Besaid Falls



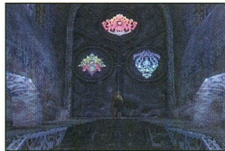
■ Battle Site



■ Mushroom Rock



■ Omega Ruins



■ Remiem Templom



■ Sanubia Desert

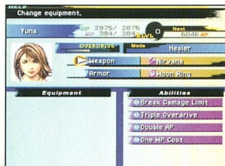
AZ AL BHED SZÓTÁRAK LELŐHELYEI

Amennyiben meg szeretnénk tanulni az Al Bhed nyelvet, úgy szükségünk lesz a Spira világában elszórt 26 Al Bhed szótárra. Ezek a következő helyeken találhatók:
Al Bhed Primer I – Az Al Bhed hajó fedélzetén
Al Bhed Primer II – Besaidban, a tábortűz utáni reggelen, az asztalon
Al Bhed Primer III – Az S.S. Liki hajón, a „motorteremben" (a Chocoboknál)
Al Bhed Primer IV – Kilikában, a fogadóban, a bárpulton
Al Bhed Primer V – Az S.S. Wino hajón, a hajóhídon (a kormányos mögött)
Al Bhed Primer VI – Lucában, a B öltözőben (a mi öltözőnktől balra, a lépcsőn kell lemenni)
Al Bhed Primer VII – Lucában, Yuna megmentése után a színházban
Al Bhed Primer VIII – A Mi'ihen highroadi Al Bhed sátorban, Rintől (automatikusan)
Al Bhed Primer IX – Mi'ihen Highroad – Newroad, North; az út közepén
Al Bhed Primer X – A Mushroom Rock Roadon, egy kissé rejtett párkányon (a térkép jelzi)
Al Bhed Primer XI – A Djose Highroadon, az út jobb szélén egy cseppkő mögött
Al Bhed Primer XII – A Moonflow északi oldalán, O'aka feje felett (a Shoopuftól jobbra)
Al Bhed Primer XIII – Guadosalamban, az egyik házban
Al Bhed Primer XIV – Ezt kétféleképpen is megkaphatjuk, vagy a Thunder plainsi Al Bhed boltban azt mondjuk Rinnek, hogy jól megy a tanulás, vagy később, a Sanubia Desert – East helyszínen
Al Bhed Primer XV – Macalania Woods – Lake Road (O'aka környékén)
Al Bhed Primer XVI – Lake Macalania, a fogadó ajtaja előtt
Al Bhed Primer XVII – Sanubia Desert – Central (a romoknál)
Al Bhed Primer XVIII – Sanubia Desert – Central (egy Home felé mutató jel tövében)
Al Bhed Primer XIX – Home-ban, az első Save-pont mellett
Al Bhed Primer XX – Home-ban, abban a szobában, amiben a két jelszavas láda van, az ágyon
Al Bhed Primer XXI – Home-ban, abban a kis teremben, ahol néhány ajtó nyílik jobb felé
Al Bhed Primer XXII – St. Bevelle-ben, közvetlenül az esküvős jelenet után, a csigalépcső alján
Al Bhed Primer XXIII – Calm Lands-ben, a síkság északnyugati csücskén
Al Bhed Primer XXIV – Remiem Templomban, a bal oldali Chocobonál
Al Bhed Primer XXV – A Cavern of the Stolen Fayth helyszínen, a Save-ponttól balra
Al Bhed Primer XXVI – Az Omega Ruinsban (kanyarodjunk balra, majd kétszer jobbra, végül ismét balra – abban a teremben, ahol a négy láda van)

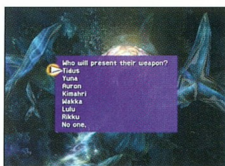
LEGENDÁS FEGYVEREK



A szokásos, átalakítható fegyvereken kívül minden karakternek van egy úgynevezett legendás fegyvere, mely rendkívül erős tulajdonságokkal rendelkezik. Pontosan ezért, a megszerzésük is kissé bonyolult lesz, ha mindet meg akarjuk szerezni, akkor rengeteg időt kell erre áldoznunk. Egyáltalán ahhoz, hogy felvegyük a legendás fegyvert (általában egy zárt ládában vannak), szükségünk lesz egy Celestial Mirror nevű tárgyra. Ha megvan az áhított fegyver, akkor mindössze a No AP képességgel rendelkezik, tehát jószerivel használhatatlan. Ahhoz, hogy ezt eltávolítsuk a fegyverből, szükségünk lesz egy speciális tárgyra, egy Crestre (persze minden fegyverhez másik kell). Most még mindig gyenge a fegyver, ahhoz, hogy aktiváljuk, előhívjuk az igazi erejét, szükségünk lesz egy újabb tárgyra, egy Sigilre.

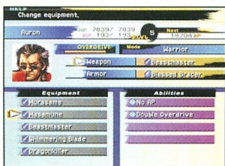


A Celestial Mirror megszerzése elég trükkös lesz, először a Cloudy Mirrorra lesz szükség – ezt a Remiem Templomból szerezhetjük meg, ha megnyerünk egy futamot a másik Chocobo ellen. Ezt a tárgyat kell elvinnünk a Macalania Woodsba, itt fogjuk átalakítani Celestial Mirrorrá. Először beszéljünk az aggódó anyával és fiával a Save-pont mellett (Macalania Woods - South), majd keressük meg a férjet, aki ott lesz, ahol anno táboroztunk (Macalania Woods - Campsite). Menjünk vissza a Save-ponthoz, és beszéljünk mindkettejükkel néhányszor – ezután felmehetünk a fény-ösvényen. Az elágazásnál forduljunk északra (ha itt egy ember zárja el az utat, akkor hagyjuk el az erdőt, majd térjünk vissza, és újra beszéljünk a szülőkkel). Itt van az eltűnt kisfiú, akivel beszélnünk kell – majd használjuk a Cloudy Mirrort a fényes gömbön! Megkapjuk a Celestial Mirrort, amivel már fel tudjuk venni a legendás fegyvereket – miután megtaláltuk a hozzájuk illő Crestet és Sigilt, azokat is ennél a gömbnél kell aktiválni.

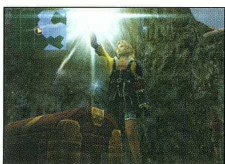


TIDUS
Calabdog: Tidus legendás fegyvere akkor lesz elérhető, ha legyőzzük a Chocobo-trénert a Calm Lands-en a negyedik leckén – azaz jobb időt kell elérnünk, mint neki. Ezután menjünk a síkság északnyugati részére, ahol egy kis ösvény vezet lefelé – itt kell használnunk a Celestial Mirrort
Sun Crest: Zanarkandban, Yunalesca legyőzése után a barlangterem hátsó részén
Sun Sigil: A Chocobo-trénert „ki kell ütnünk", azaz a lufik után kapott bónuszokkal együtt 0:00:00-ás időt kell elérnünk

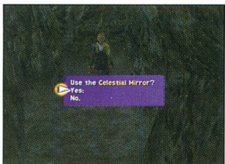
YUNA
Nirvana: A Calm Lands minden szörnyéből el kell fognunk legalább egyet az arénamester számára, ekkor megkapjuk tőle a fegyvert
Moon Crest: Besaidban, a parton (már a játék elején felvehető)
Moon Sigil: Minden Aeont le kell győznünk Remiem Templomban (a Magus Sisterst is)



AURON
Masamune: Először is szükségünk lesz a Rusty Swordre, amit a Cavern of the Stolen Fayth barlangjától keletre találhatunk meg (le kell menni a híd alá, és ott pedig balra, az ösvény végén). Ezt kell elvinnünk Lord Mi'ihen szobrához, a Mushroom Rock Roadon (ott, ahol Clasko nem engedett tovább minket a Mi'ihen hadművelet elől). Ekkor megjelenik egy varázsjel a falon, ezt kell megérintenünk, majd a ládából kivenni a fegyvert
Mars Crest: Mi'ihen Highroad – Oldroad, South; a délre vezető kanyon végén
Mars Sigil: Tíz helyszínen gyűjtsünk fogjunk be minden lényből tízet az arénamester számára



WAKKA
World Champion: Miután megvan a Celestial Mirror, beszéljünk Lucában a kocsmárossal, akitől megkapjuk (ha nagyon hanyagoltuk a Blitzball-meccseket, akkor nem adja oda)
Jupiter Crest: Lucában, az öltözőnkben, az egyik szekrényben (hátulról a másodikban)
Jupiter Sigil: Blitzball bajnokságokon és kupákon ajánlják fel díjként, de csak akkor, ha Wakkának már megvan mind a négyfajta Reel Overdrive-ja



KIMAHRI
Spirit Lance: A Thunder Plainsen eresszünk szabadon három Qactuar-szellemet, azaz nyomjuk meg a négyzet gombot egy Quactuart ábrázoló kő előtt, amikor az világít. Ha ez megvolt, akkor a terület déli részén keressük meg az alig látható Qactuar-szellemet, aki elvezet minket egy összeomlott toronyhoz a jobb oldalon, ami nemsokára végleg romba dől. Megjelenik egy láda, amiben a fegyver van
Saturn Crest: A Gagazet hegyen az oszlopoknál, miután Seymour megjelent
Saturn Sigil: A legmagasabb nehézségi szinten győzzünk mindkét lepkefogós minijátékban Macalania Woodsban

LULU
Onion Knight: Lulu legendás fegyverét Baaj Templomban találhatjuk meg, miután megöltünk Geosgaenot. A kör alakú terület déli részén, a víz alatt keresgéljünk
Venus Crest: Guadosalamban, a Farplane-en
Venus Sigil: A Thunder Plainsen ugorjunk el egymás után 200 alkalommal a villámok elől... sok szerencsét!

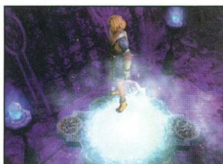


RIKKU
Godhand: Gépeljük be a repülőn Cidnél a következő jelszót: GODHAND (nagy betűkkel), a fegyver egy ládában lesz, a terület északi részén
Mercury Crest: Sanubia Desert – West, a Cactuart ábrázoló kőtől nyugatra, egy homokörvényben
Mercury Sigil: Csináljuk meg a Cactuar-falus aljátékot (részletesebben lásd pár oldallal előrébb), és teljesítményünktől függetlenül az egyik ládában lesz









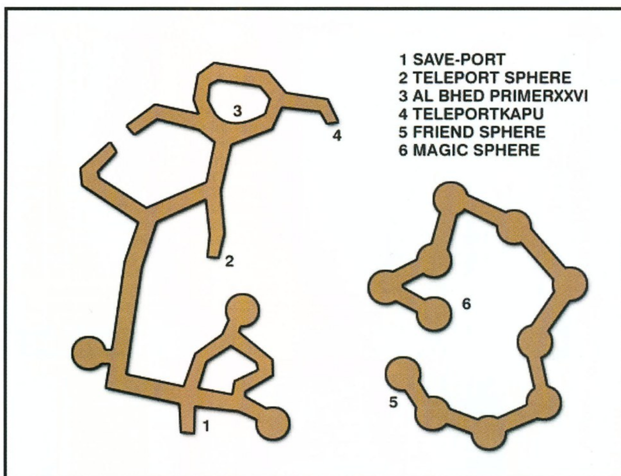






ULTIMA/OMEGA WEAPON

A Final Fantasy-sorozat két ismerős főellensége a tizedik részből sem hiányozhat. Az Omega Ruinsban rejtőzködnek, hiszen Omega eretnekké vált, megtagadta Yevon tanításait. A labirintushoz a repülőgéppel juthatunk el, ha megkeressük az X: 70-74, Y: 34-37 koordináták között. Az Omega Ruins különlegessége, hogy a térképen csak az a része látható, amit már felfedeztünk – ezért kaptok tőlünk egy térképet (bocsi a kinézetért, rajzkészségem megrekedt óvodás szinten – szerencsétek van, a grafikusunk megvadult, amikor meglátta az eredetit, és inkább csinált egy újat).



Először menjünk északra, és a négy láda mögül vegyük fel az utolsó Al Bhed szótárt. Innen menjünk nyugatra, és tapizzuk meg a varázsjelet a falon, majd menjünk vissza az előző rúnához (a ládás teremtől délre), és azt is piszkáljuk meg. Ekkor egy híd jelenik meg, aminek a segítségével elérhetővé válik a Teleport Sphere. Ha megvolt, akkor menjünk a labirintus északkeleti részére, ahol egy teleport vár ránk, a másik végén az Ultima Weaponnal.

ULTIMA WEAPON

HP: 70.000 (13.560) **AP:** 40.000 (60.000) **Gil:** 20.000
Lopható tárgyak: 10 db Door to Tomorrow/20 db Door to Tomorrow
Eldobott tárgyak: 3 db Lv. 3 Key Sphere

Ő még nem túl erős ellenfél, hiszen jó eséllyel hat rá a Darkness és a Silence. Szeret Confusionnal és Petrification-nel dobálózni, védekezzünk ez ellen. Mindenképpen lopjunk tőle, a Door to Tomorrow értékes tárgy. Ha van sok pénzünk, akkor érdemes lefizetni (Bribe), hiszen 1.400.000 Gilért cserébe 99 Pendulumhoz juthatunk.

A következő területen minden kis „szigeten" újabb, igen erős ellenfelek várnak ránk. Szedjük fel balról a Friend Sphere-t, majd igyekezzünk észak felé – az utolsó helyszínen Omega Weapon vár ránk, mögötte egy Magic Sphere-rel.

OMEGA WEAPON

HP: 99.000 (13.560) **AP:** 50.000 (75.000) **Gil:** 30.000
Lopható tárgyak: 30 db Gambler's Spirit
Eldobott tárgyak: 3 db Lv. 4 Key Sphere

Omega Weapon minden státusváltozásra immúnis, és a varázslatok is feleannyit sebeznek rajta, mint normális esetben. A Shell nagyon jól jön ellene. Kimahri tőle tanulhatja meg legerősebb Overdrive-ját, a Novát. Yuna igen hatásos lehet, ha hamar akarunk végezni, lőjük el minden Aeonunk Overdrive-ját.

SHADOW MAN 2ECOND COMING

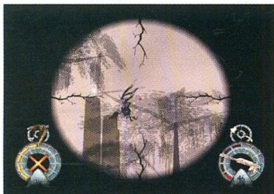
TIPPEK

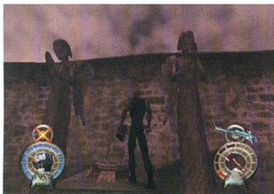
BEVEZETŐ



A Shadow Man 2econd Coming sokkal lineárisabb játék, mint a korábbi rész, gyakorlatilag csak akkor kell visszatérnünk régebbi helyszínekhez, ha extra fegyvereket vagy bónuszokat akarunk gyűjteni. Éppen ezért feleslegesnek éreztük lépésről lépésre tanácsot adni a játékhoz – ha ugyebár valahol egy kapcsolóba ütközünk, azt nyilván meg kell húzni, s tovább kell haladni a megnyíló járaton. Ha netán esetenként mégsem lenne világos, merre is van a továbbvezető út, ajánljuk mindenki figyelmébe a felvehető térképeket. Evidenciák leírása helyett inkább néhány tippel szolgálunk, és a fontosabb tárgyak/fegyverek hollétére hívjuk fel a figyelmet. Az említett bónuszok kapcsán mindjárt szolgálunk is egy tippel: a cadeaux nevű áldozati edények ezúttal is érdekes bónuszok, majdan a L'Inferno varázslattal kereshetjük fel az áldozati oltárokat Nettie temploma alatt, ahol tizesével adagolva ezt a voodoo-eszközt növelhetjük az élet- vagy a varázserőnket.
Shadow Manünk irányítását a Halálmezsgyén vehetjük át, de kezdetben ott nincs sok dolgunk. A zombik kinyírása után nyílik a járat a Temető Kapuja felé, de mivel nincs ott Jaunty, folytatni kell az utat (a létrán keresztül), mígnem – kerülő úton – eljutunk a voodoo-mágiával átitatott mackóhoz, amit már a pálya legelején észrevehettünk egy magaslaton.

LOUSIANA JAUNTY GYÓGYKEZELÉSE



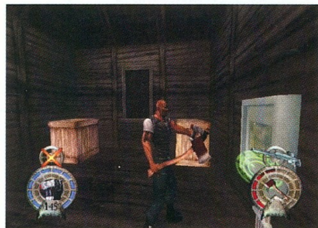


Papa Morté embereinek gyors „bemutatkozását" követően a mulató emeletén felvehetjük a helyszín térképét, egy szögbelövőt, valamint egy pajszert (a kifeszített pasasnál). Távozzunk a városból a mocsár felé, és keressük fel Nettie templomát. A megbeszélés után – Nettie machetejével a birtokunkban – a templom hátsó ajtaján kilépve indulhatunk a mocsárhoz, ahol keressük meg Jauntyt (már messziről hallani a hangját, amint valami varázsigéket ismételget). Akasszuk le a Mapou fáról, majd segítsünk Nettie-nek meggyógyítani őt. Tíz madárkoponyát kell összeszednünk a vodoo-hókuszpókuszhoz. Mindenek előtt a templom alatti barlangból vigyük el a fejszét, s a város felé vezető úton törjünk be vele a bedeszkázott ajtajú kunyhóba. (A fejszével innentől a faládák széttörhetők.) Ott találjuk a távcsöves puskát, amivel lőjük szét a kunyhó mögötti hordókat, s ezzel egy új utat tárunk fel. Egy kis mólónál lelünk rá az első madárkoponyára: a többit magunknak kell lelövöldöznünk nem sokkal később a nagy tónál – bár egyet találhatunk az egyik csónakházban is. (A kőomlást a hordóba tüzelve takarítsuk el.)

Vigyük a koponyákat a templomba, ami azonban csak fél siker. Miután Mike kapcsolatba lépet Deaconnal, meglátogathatóvá válik a lousianai temető, ahol álljunk a két angyalszobor közé: így nyílik a bejárat Deacon rejtekhelyéhez.

Egyéb felvehető fegyver:
Pistol – a városban a legdélebbre fekvő ház emeletén
Shotgun – a kis térnél a nyugatra fekvő ház emeletén
Faux – a kis térnél a délre fekvő ház emeletén
Guerre – ezt a voodoo-varázslatot csak az után lehet felvenni az elsüllyedt bárka melletti ösvényről, hogy megvan a L'Inferno varázslat, amivel repülni tudunk bizonyos tüzekkel

LOUSIANA KÜLDETÉS DEACONTÓL



Deacon bizonyos pecsétek felkutatására kér minket (egyet kapunk tőle mutatóba), mely munkát a mocsárban kell kezdenünk. Az időközben megeredt eső felduzzasztotta a Mapou fa mögötti Terrenoir tavat, ezért átúszhatunk azon, majd eljuthatunk Papa Morté telepére. A lezárt ajtókat a biztosítékszekrények szétütésével tudjuk felnyitni. A telepen feltárható barlangból nyílik az első fontosabb síremlék (vagyis a második pecséthez vezető út), ahol egyben a zsebóránkat is megtaláljuk – innentől láthatóvá válik a pontos idő. Visszatérve Deaconhoz megkapjuk a Kódexet, amibe a pecséteket helyezhetjük, valamint a Nephilim Shard fegyvert, ami igen hathatós a túlvilági démonokkal szemben. A fegyver továbbá képes átvágni azt a bűvös hálót, ami a Terrenoir tónál zár le egy útszakaszt, így elnézhetünk Papa Morté egy másik telepére, ahol egy villából nyílik a következő síremlék. Ott a szokásos módon kapcsolókkal nyitogathatjuk a kapukat, de közben figyeljünk, hol van (a falakban) eltolható blokk, megmászható perem, esetleg a lábunk alatt taposó kapcsoló. Papa Mortétól vehetjük el végül a harmadik pecsétet – plusz hősünk jó öreg pisztolyát is. A Shadow Gun a legkiválóbb eszköz, lévén voodoo-fegyverként nem szükséges hozzá töltény (nappal mondjuk igen), „izzítható" is, és a vele megölt ellenfél lelke elrabolható (azaz tölthetjük az életerőnket).



Egyéb felvehető fegyver:
Incinerer – a Terrenoir tó mögötti kisebb telepen, az egyik házban
MP909S – a Terrenoir tó mögötti kisebb telepen, az egyik házban

GEHENNA



A Gehennában a forgó teremből, a pokol kapujától nyílnak a szentélyek, melyekből távoli földrészek síremlékeibe juthatunk el. Elsőnek Oroszországba nyithatunk átjárót, de ehhez előbb magában a Gehennában kell begyűjtenünk három pecsétet. Nyírjuk ki az angyalokat a Pitnél, s úgy kezdhetjük ezeket összeszedni – miután a helyszín térképébe és a karmos kesztyűkbe botlunk. A Sigil Chamberben sorban szedhetjük fel körben a cuccokat, az egész csak ügyesség kérdése. A felemelkedő platformoknál (amelyek idővel visszasüllyednek) csalhatunk kicsit: ahelyett, hogy végigegyensúlyoznánk rajtuk, álljuk (lent) az utolsó platform mellé, s amikor lassan visszaereszkedik, félúton ugorjunk fel rá. Kellő gyorsasággal elég magasra tudunk róla ugrani ahhoz, hogy fent megkapaszkodjunk a peremben... Miután megvan a három pecsét, keressük meg a körbeforgó teremben azt a szimbólumot, ami a feltört pecsét mellett látható a Kódexen, s az így kiválasztott szentély közepén olvassunk bele a könyvbe.





RUSSIA







Az orosz síremlékből eleinte látszólag nincs kiút: csupán a bejárat fölé kanyarodik fel egy mellékút. Ám nem kell pánikba esni: van ott híd a szemközti kapcsolóhoz (és térképhez), csak épp nem látszik. Nyugodtan lépjünk tehát le a szobor felett, és szaladjunk végig. A megmászható kőtömbök tetejénél találjuk a következő pecsétet. A szobor melletti lépcsőn kijutunk a szabadba, ahol a kápolna melletti kis raktárból egy fontos voodoo-eszközt vehetünk fel: a L'Inferno hatására lángolni kezd emberünk, s így egyrészt felgyújthatjuk az ellenségeinket, másrészt bizonyos tüzek teleportként vehetők igénybe másik tüzekhez. Persze a lángot csak Shadow Manként vethetjük be. A bányában két pecsét is rejtőzik: a megnyitható oldaljáratban lőjük szét a szobrok fényes részét: így platformokat és egy kötelet varázsolhatunk elő. A repkedő boszorkányt csak a jeges tónál tudjuk megégetni (ezért az erdőben felesleges rá túl sok energiát pazarolni), és tőle egy újabb pecsétet vehetünk el. A ráccsal elzárt szakaszon az elszabadítható csillével törhetjük be az ajtót, ami mögött újabb pecsét rejtőzik. Utána – a következő bányajáratban – viszont magunknak kell a csillében utaznunk, hogy átjussunk a halálos csapdákon, s így megint egy pecséthez jussunk.

Egyéb felvehető fegyver:
Shotgun – az erdei kunyhóban
0.9 GPMG – a harangtoronynál a pajtában
Famine – a harangtoronyba mászhatunk fel érte, miután lelőttük a harangot

IRELAND A TORONY





Az Oroszországból elhozott hat pecséttel visszatérve a Gehennába, újabb szentélyben olvashatunk fel, s ezzel Írországban lyukadunk ki, ahol 12 pecsét vár felkutatásra. A síremlék központjában rögtön többet is felfedezhetünk, de mivel mindegyiket rács zárja el, kerülőutakat kell keresni: az emeleten, miután felvettük a Nephilim kardot, a jobb oldali járatba induljunk el először. Amikor szoborfejek próbálnak lelökni minket a keskeny pallóról, minden szoborfej után guggoljunk le a nyílvesszők elől. A szabadba kijutva rögtön találkozunk a sziget urával, de ellene még az új kardunk se ér sokat, ezért inkább hagyjuk békén. Annál a helyszínnél, ahol egy torony van középen, s oldalról ugorhatunk át hozzá, mindig abban az irányban kell keresni a megoldást, amelyik oldalon az ablak magasságába emelkedett egy platform. Kezdetben tehát azzal az ablakkal szemközt, ahová átugrunk... Mellesleg a torony aljában lévő csatornából szerezhetjük meg a szint térképét. Ha a leszakadó hidaknál nem akarunk minduntalan leesni, akkor a távcsöves puskával lőjünk bele mindegyik deszkába: így a korhadtaktól megszabadulhatunk, s láthatjuk, hova ugorhatunk.



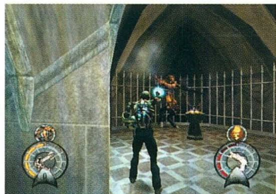
Egyéb felvehető fegyver:
L'Orage – a romházakkal teli, nagy tisztásnál egy kőomlás alatt

IRELAND A SÍREMLÉKEK



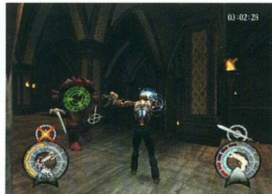
Az első ír síremléknél újabb három pecsétbe botlunk, s ezeket végre már fel is tudjuk szedni – persze azért itt is „körbe kell járnunk a dolgokat". Közben egy távolabbi kapcsoló elől is eltüntethetjük a rácsot, ami a romos háznál (visszafelé) található, s így végül hosszas vargabetűt leírva visszajuthatunk a kezdő helyszín közelébe, illetve ott a II. síremlékbe, s megint csak rejtekhelyeket kell feltárnunk. A bejárat feletti könyvhöz is találhatunk egy utat, amiből kiolvasható, hogy egy bizonyos kehelyre lesz szükségünk Jaunty meggyógyításához. Ismét a felszínen a Cromlech alakzat alatti barlangban, miután átmásztunk a keskeny kapaszkodón, felfelé van egy beugró, s ott van a Colle nevű voodoofegyver, ami innentől nélkülözhetetlen lesz: vele tudjuk berobbantani a sziklaomlással eltorlaszolt járatokat. Hamarosan rábukkanunk Nephilim kehelyre is, amivel Jauntyt lehet gyógyítani, de még felesleges Nettiehez sietni: előbb végezzünk Írországban a kehelytől nem messze nyíló III. síremlékben. Az utolsó előtti pecsét egy egész komoly barlangrendszerben rejtőzik: a leszakadó padlózatnál ismét alkalmazhatjuk a korhadt hidaknál alkalmazott technikát.





Egyéb felvehető fegyver:
Grenade Launcher – a Cromlech alatt mélyen, egy kőomlás alatt

IRELAND DUROCHA VACKA



Az ír helyszínen végül egy kiszáradt csatornát kell keresni (a vízzel telítettek között): az visz Durocha barlangjába. (Amíg nem volt nálunk 11 pecsét, addig zárva volt.) Durocha kinyírása kicsit bonyolultabb az átlagnál, az ő páncélja ugyanis sérthetetlen. Egy idő után ugyan sikerül lemetszenünk a fejét, ez azonban még nem jelenti a halálát, sőt a teste továbbra is sérthetetlen marad. A denevérré változott, röpködő fejét kell célba vennünk. Néhány találattól lepottyan, ekkor azonban még mindig nem halt meg: szét kell csapnunk a fejet a Nephilim karddal. Az utolsó pecsét begyűjtésén kívül ne felejtsük a teremben a Nephilim Malignumot sem, amit Durocha ejt el. Izzítva még talán a Shadow Gunnál is nagyobb tűzereje van, úgyhogy hősünk kedvenc pisztolyával párban halálos kombináció.





BONEYARD

A gyógyító kehely birtokában akkor visszatérhetünk Nettie templomába, s rendbe hozhatjuk Jauntyt, aki ezután megnyitja nekünk a kaput a Halálmezsgyén. A kapu mögött a magasban lévő kunyhókban találjuk a továbbjutáshoz szükséges kapcsolókat, illetve a szint térképét is. (A parittyázó zombik lövedékei elől ne felejtsünk el eloldalazni.) A vérzuhatagoknál először a kút alján kell keresni az oldalsó kaput nyitó zárat, majd fent a kapcsolókkal irányozhatjuk be a hatalmas pallókat és a lifteket. A cél természetesen az, hogy feljussunk legfelül a kifeszített kötélhez. Azon keresztül érkezünk meg a Duppie faluba, ahol nyisszantsuk el a tartóköteleket, amelyek bizonyos lebegő platformokat rögzítenek a magasban. A kikötőben hasonlóképpen járjunk el a forgó platformokkal és a híddal. Ezek után visszatérve a falu „bejáratához", az a megoldás kulcsa, hogy ne csússzunk le a vérzuhatagon a faluba, hanem a jobb oldali hegyi ösvénynek vágjunk neki. Arra van ugyanis az összes kapcsoló: az is, amivel a jobb oldali platformot húzhatjuk fel, s kelhetünk át rajta a kikötő kapuját nyitó kapcsolóhoz, utána pedig még az is, ami a falunál a bal oldali platformot húzza fel (s rajta keresztül a Mort fegyverhez tudunk hozzáférni). Ha tehát sikeresen vágunk át a forgó kamrákon, megnyithatjuk a kikötő kapuit, ami után hajóra szállhatunk.



Egyéb felvehető fegyver:
Peste – a Dead Side kanyonban, ahol korábban a mackó volt
Mort – a Duppie falu középső emelvényén, egy roppant körülményesen elérhető helyen





ISLE OF THE DEAD A BONEYARD FELŐL

A Halottak Szigetének legfontosabb jellemzője, hogy két irányból is megközelíthető: hajóval a Boneyard szintről, és nem szabad megfeledkezni az ír helyszínen összegyűjtött 12 pecsétről, amivel a Gehennából egy újabb átjáró nyitható – szintén ugyanoda. A part felől a vízesés mögött találunk egy bejáratot a sziget szentélyébe (pontosabban egy oda vezető utat). Bent végül úgy tűnik, egy lávafolyammal teli terembe torkollik a járat, de a láva felett megfigyelhetünk egy kis peremet jobbra, amire át lehet ugrani, s így jutunk a „Spike Trap" részhez, ahol két pecsét is begyűjthető, míg egy harmadikat láthatóvá tehetünk a Lava Pitnél. Nem árt itt megjegyezni a démonfejes ajtó hollétét, mert mögötte rejtőzik a főgonosz. Az elszámolás előtt persze még van pár begyűjtenivaló, ezért a Gehenna felől is meg kell közelítenünk a helyszínt.



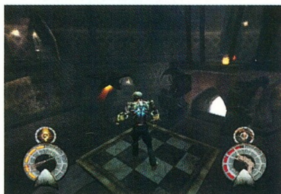




ISLE OF THE DEAD A GEHENNA FELŐL

A Lava Pit felkutatása nem túl megerőltető, ráadásul útközben a szint térképét is felvehetjük – a teremben pedig a sakktábla platformoknál ugyebár már ott vár ránk egy pecsét. A vérmedence melletti rejtekhely megtalálása sem okozhat gondot, bónuszként az azt nyitó kapcsoló mellett rögtön nyílik egy újabb rejtekhely. A vérmedence felé tartva mellesleg az oldalelágazás is nyilván feltűnik, ahol több kirobbantható fal is van: az egyik mögött egy pecsét, egy másik mögött pedig egy kapcsoló van, ami egy kicsit leereszti a Lava Pit egyik „sakktábláját". Viszont könnyen elkerülheti a figyelmünket az, hogy a Blood Pool közvetlen bejáratánál is kirobbantható a fal! Az így megközelíthető Mutant's Lair újabb pecsétet tartogat a számunkra, majd a szoborfejeknél átkelve kijuthatunk a szabadba, s egy kis üveges házikóban egy másik pecsét mellett egy kapcsolót is találunk. Ezzel a Lava Pit újabb sakktábla platformja ereszkedik lejjebb, s így már felkapaszkodhatunk az ott körözõ mozgó platformra. Nehéz észrevenni, de két útvonal is létezik a láva felett. Mindkettő végén pecséteket találunk, sőt a központi szentély felső részénél ügyesen átugrálva a platformokon rálelünk még egy újabbra is. Ezek után már csak az az egy van hátra, amit Ogou rejteget magánál, szóval megnyílik a démonfejes ajtó, s megküzdhetünk a trónbitorló zombival.

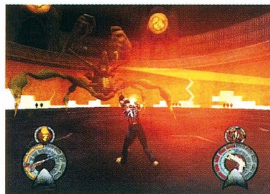






GEHENNA VÉGJÁTÉK

Miután már minden szükséges dolog megvan Asmodeus megidézéséhez, a Gehenna forgó termének a közepén is felolvashatunk a Kódexből, majd beleütve a feltáruló, izzó gömbbe megnyithatjuk a pokol kapuját. A skorpiószerű Asmodeus nagyon erős, az angyalként megjelenő Deacont simán lecsapja. Ellenünk kisebb rovarokat küld, miközben csapkod és villámokat szór. Szerencsére a legtöbb támadását ki lehet kerülni, s ugyanakkor a Shadow Gun és a Malignum kellő hatást gyakorol rá, no és rovarként persze a tüzet se szereti – szóval kis türelemmel el lehet intézni. Meg aztán ha be is kapunk egy nagy pofont, ugyebár halál után ugyanonnan folytathatjuk...







EVE OF EXTINCTION
TIPPEK

Mivel maga a játék nem túlságosan nehéz (elsőre kb. 6-8 óra alatt végigvihető), és a logikai feladványok sem túl megerőltetők, ezért pusztán a főellenségek legyőzésére pocsékolunk pár oldalt – a lépésről-lépésre való végigvitelt nem szükséges leírnunk.

A „BOSS"ÚSÁGOK ELKERÜLÉSE VÉGETT – AVAGY A FŐELLENSÉGEK

HANS

PÁLYA: OFFICE DISTRICT
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: KATAR
Hans nem túl veszélyes fickó – persze miután rájöttünk a trükkjére. „Beépül" a padlóba, és pusztán csak az árnyéka látszik, ami viszont sérthetetlen. Menjünk a térképen piros csillaggal jelölt területre, és süssük el a rod legacy drive-ját – a keletkező villám leszakítja a csillárt, ami ráesik Hansra, és immáron nem tud a talajba rejtőzni. Ezután csak simán le kell vernünk.



VIPER

PÁLYA: CHINATOWN
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: SNAKE SWORD
Vele az lesz a probléma, hogy a termében állandóan egyik állványról a másikra ugrál, és képtelenek vagyunk elérni, miközben ő a magasból sebez minket. Teendő: amelyik állványon épp áll, ahhoz menjünk oda, majd az egyik fegyverrel (mindegy melyikkel) üssünk rá az állványra. Viper lepottyan a padlóra, és ilyenkor lehet kényünkre-kedvünkre gyepálgatni.



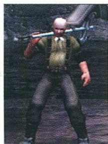
VIXEN

PÁLYA: WISDOM BASE
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: CROSSBOW
Mivel minden egyes főellenség értelemszerűen a tőle megszerezhető fegyverrel küzd, így a számszeríjat birtokló Vixennél egyértelmű lesz az alkalmazandó taktika: meg kell közelítenünk, amennyire csak lehet – test-test ellen már nem lesz vele különösebb probléma. Vigyázzunk a földből időnként kibújó, rácsot képező lézerhálóra, nagyot sebez.



Z

PÁLYA: GUIANA HIGHLANDS
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: GIANT AXE
A hatalmas szekercével rendelkező, beszédes nevű Z-vel az a gond, hogy nemcsak erős, hanem igen nagyot üt és a fegyvere hatótávolsága is nagy. Ezenkívül néha belecsap a talajba, ilyenkor a lezúduló sziklák is veszélyeztetik az épségünket. Viszont igen lassú, tehát használjuk ki ezt: várjuk meg, míg csap egyet, majd gyorsan rohanjunk oda és üssük. Kontratámadásokkal is operálhatunk.



MAGNUS

PÁLYA: GUIANA HIGHLANDS
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: BROADSWORD
Magnus iszonyú erős és nagyot üt egy embernméretű pallossal. Kétféle módon győzhetünk ellene: az első az, hogy próbáljuk meg valamelyik fegyverünk speckójával kinyírni (pl. katar), de ebből is többszöri elsütés szükséges. A másik lehetőség, hogy megvárjuk, míg suhint, majd a háta mögé rohanva szabdaljuk/üssük, amíg magához nem tér a lendületéből.



DR. WISEMAN

PÁLYA: GUIANA HIGHLANDS
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: BOOMERANG
Itt nem is magával a górékával lesz gond, hanem inkább avval, hogy egy lézerfal zárja el előlünk, és nem tudunk hozzáférni – miközben ő dobál, és ennek tetejében négyesével rontanak ránk a mezei ügynökök és katonák. Bőszen csapkodjuk őket, közben pedig a helységben körözö két robotot is, mert azok leállítása fogja megnyitni a lézerfalat. Ezután Bölcsember doki lecsapása már gyerekjáték lesz, mert gyengécske.



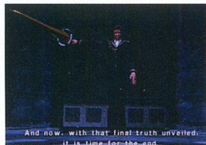
ZERA

PÁLYA: MAYAN RUINS
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: TONFA
Zeraval – akárcsak a vele lévő Ravennnel – már többször is összefutottunk a játék alatt, de mindig el tudtak menekülni. Nos, utóbbinak most nem sikerül, hiszen éppen Zera teszi hűvösre. A kedves hölgyet ugyan most sem győzhetjük le, ellenben felmarjuk utána Raven tonfáját. Semmi különleges nincs a csatában, hacsak az nem zavaró, hogy Zera négy hologramja kering a szobában – de amikor eggyé válik, könnyen sebezhető.



AGILA

PÁLYA: WISDOM HEADQUARTERS
MEGSZEREZHETŐ KRISTÁLY: -
A legvégső gonosz kinyírása már csak azért sem egyszerű feladat, mert amellett, hogy erős, egyszeri elpusztítása után újjáéled más alakban, és még egyszer le kell zúznunk. Az első menet egyszerű(bb), noha Agila emberi alakjában is erős – eddigre viszont föltápolhattuk már az egyik fegyverünket annyira, hogy nem okoz problémát. Miután átváltozott, a sok színben játszó szörnynél éppen a színekre kell figyelnünk: az a fegyver sebzi ugyanis a legnagyobbat rajta, amelyik az aktuális színének megfelelő – gyorsan kell tehát váltogatnunk közöttük. Amúgy minden megengedett, tartalékoljuk erre a csatára a legacy drive-okat, itt nagy szükség lesz rá. Minden fegyverünk sebez egyébként a szörnyön – a hangsúly a sebzés mértékén van. Ha elfogytak a különleges támadások, adjunk neki tiszta erőből – győzzön a jobbik... (Amúgy lehet tőle fegyvert szerezni, csak ehhez mentsünk a csata után, majd ezt az állást töltsük vissza – a játék ugyan elölről kezdődik, de alapból rendelkezünk egy új fegyverrel, a dupla pallossal. Helyre kis darab, főleg felfejlesztve...)



RAVEN

PÁLYA: CHINATOWN, AIRSHIP
A tonfával rendelkező Raven kemény ellenfél, mert nagyon gyors. Nem tudjuk megölni, mert mindig elmenekül. Később kiderül, hogy ő tulajdonképpen egy jófiú – és ahogy az lenni szokott, ahogy erre fény derül, be is teljesedik a végzete Zera kezétől. Különösebb extra tanácsot nem lehet adni a vele történő bunyóhoz, védekezzünk, és amikor visszahátrál, akkor támadjunk.



FEGYVEREK

Minden fegyvert lehet fejleszteni – maximálisan ötödik szintig, a velük bevitt találatokkal, illetve folyamatos használatukkal. Minden egyes szintlépés nagyobb sebzéssel és találati pontossággal jár. Klasszikus, hogy a magasabb szinteken sokkal lassabban fejlődik a fegyver, de egy 5-ös szintű már elég nagyot csap. Hogy kinek melyik jön be, az magánügy, nálam jó szolgálatot tett a rod és a katar, de a snake sword is nagyszerű. Kétfajta támadásuk van, a körrel és az X-szel, ami fegyverenként változik. Némelyik a háromszög gombot lenyomva sokszor segít a nehezebb, ugrálós részeken való továbbjutásban. Két lay seedet beléjük ültetve hozható elő a legacy drive nevű speckó támadásuk (vagy különleges effektusuk, lévén nem mindegyik támadásra való). Ez a jobb analóg kar lenyomásával hozható elő, majd ugyanezzel a karral kell a képernyőn megjelenő ábrát leírnunk. Ez bizony néha piszok komoly feladat... Nem magyarázzuk el viszont a játék első végigjátszása után kapott dupla pallos trükkjeit – azt majd mindenki szépen kitapasztalja magának.

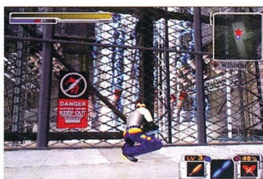
SWORD

Megszerzése: alapból nálunk van, illetve az első pályán egy ügynöktől
Legacy Drive: tűzfal
Standard fegyver, elég gyors, bár nem sebez túl nagyot.



ROD

Megszerzése: alapból nálunk van, illetve az első pályán egy ügynöktől
Legacy Drive: villámcsapás
Jó nagyot üt, és a háromszöggel használva a földbe szúrva nagyobbat tudunk ugrani – ez rengetegszer kell majd alkalmaznunk.



KATAR

Megszerzése: Hanstól
Legacy Drive: vízsugár
Elég erős, és a levegőbe felüti az ellenfeleket. Mindemellett gyors is. Az egyik legjobb fegyver.



SNAKE SWORD

Megszerzése: Vipertől
Legacy Drive: Pár másodpercre megállítja az időt
Hasznos és erős fegyver. A háromszöggel használva kinyúlik, és ha falba ütközik, csáklyaként odaránt minket.



CROSSBOW

Megszerzése: Vixentől
Legacy Drive: Némi életerő és kb. 15 mp-ig tartó pajzs
Távolsági fegyver, elég gyenge, de a pajzs miatt elkerülhetetlen a használata.



GIANT AXE

Megszerzése: Z-től
Legacy Drive: Falbontás, sziklaomlasztás egy hatalmas ütéssel
Nagyon lassú, de piszok erős. Nem nagyon használtam.



BROADSWORD

Megszerzése: Magnustól
Legacy Drive: Egy megtévesztő hologramot generál a használat helyén
Hatalmasat sebez, de igen lassú. Akkor hatásos, ha körbevesznek minket, és suhintunk egy nagyot körbe. Hátralöki az ellenfeleket.



BOOMERANG

Megszerzése: Dr. Wisemantől
Legacy Drive: szélvihar
Távolsági fegyver, kisebb hatótávolsággal, de nagyobb erővel rendelkezik, mint a crossbow.



TONFA

Megszerzése: Raventől
Legacy Drive: Egy ideig immunisak vagyunk a fizikai támadások ellen.
A leggyorsabb fegyver, felüti a levegőbe az ellenfelet, és jó a speckója is. Kár, hogy csak a játék vége felé kapjuk meg, így nincs időnk fejleszteni.



MENTŐÖV

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION (PSX)

Helló Playtime!

Először is elnézést kérek, hogy megint zavarlak titeket irományommal, de örömmel vettem, hogy beindult a „Mentőöv" című rovat. KIRÁLYOK vagytok! A levelem eme örömteli esemény kapcsán íródott, ugyanis nekem is szükségem lenne egy mentőövre. Ami miatt „fuldoklom", az a „Martian Gothic Unification" – igen még mindig. Az előző levelemben is ehhez a játékhoz kértem tőletek segítséget és nagy örvendezések között nyugtáztam, hogy megérkezett a válasz, de mivel én is csak egy halandó vagyok, ezért újra az isteni „Playtime!"-hoz kell fohászkodnom segítségért. Nos vesézzük ki a probléma miben voltát:



- A játékban van egy „4 Arkham Dorm" nevű hely, megvan hozzá a kulcsom is (4green tag), de mégsem nyitja az ajtót, pedig Kenzo meg is jegyzi, hogy „megfelelő kulcs a megfelelő ajtóhoz", de mégsem nyílik. A „Vita 1" anyacomputere, „Mood" szerint az a baj, hogy a kulcs le van merülve és újra kell tölteni, és itt jön a problémám, hogy hol kell újratölteni vagy egyáltalán mi a teendő azzal a... kulccsal! Kérlek titeket, ha tudtok segíteni, szánjatok meg, mert már kezdek beleőrülni ebbe a játékba, sőt mire válaszoltok, lehet, hogy el is szállítanak kényszerzubbonyban valahová.

Riczu Attila, Tiszaújváros

Nyugalom, itt jön a megoldás! A kulcsot tulajdonképpen át kell színezni. Ehhez először is a chorus nevű tárgyat kell feltölteni annál az obeliszknél, amit egy trimorph őriz. A szörnyeteg sérthetetlen ezért előbb el kell csalni az őrhelyéről egy emberünkkel, s csak akkor vihetjük oda valaki mással a chorust. Miután a cucc feltöltődött, már a szörny sem lesz sérthetetlen. A chorust ezután az ún. oltárnál kell használni, aminek a közepére illesztve az halálos sugarakat kezd kibocsátani magából – következésképp azonnal menekülni kell el az útjából. Kis türelemmel meg lehet figyelni, milyen ütemben villan fel a sárga sugár, s a sötét szakaszban az oltárra helyezhetjük a kulcsot, majd miután átszíneződött, ugyanígy el is vehetjük onnan.

DINO CRISIS (PSX)

SOS!

Kedves Playtime-team! Ezúton szeretnék segítséget kérni, ha nem gond. Ugye nem! Eddigi helyzetem a Dino Crisisben: elakadtam a B3-as szinten, ahol zöld átvilágító-gép van. Már beraktam a két chipet a fali számítógépbe. A feladványt is megoldottam. De azt a számítógépét, ami az asztalon van (az ID-kártyásnál), nem tudom a kódot. Azt szeretném kérni, hogy mi az a kód, vagy hogy hol találom.

Előre is köszi. Leskó Balázs alias Ben Reilly, Oros



A számítógéphez a kód: 31415. Meg kell azonban jegyeznünk, ezzel a géppel csak az után lehet ID-kártyát készíteni (hiszen arra való), hogy megszerezted Dr Kirk ujjlenyomatát. (A kódot is e kitérő során lehet megtudni.) Miután a haldokló tudósnőt megölte, akkor lehet a leolvasó készülékkel letapogatni a véres nyomait.

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X (PS2)

Sziasztok!

A PC-n megjelent „Civilization 3" nevű stratégiai sikerjátékot átdolgozzák-e PS2-re? Ha igen, mire várható? A Resident Evil – Code Veronica X című PS2-es játékban elakadtam a Rendőrőrsön lévő szobában, amelyben 6 kisebb (a családtagokat ábrázoló képek) és 1 nagyobb (egy gyermeket ábrázoló) kép található. Mindegyik kép alatt található egy kapcsoló: a nagyobbik kép alatt lévő felkapcsolásával aktiválunk egy riasztószerű fény- és hanghatást. A kérdéseim: mi a teendő a teremben? Talán a felkapcsolás sorrendje számít, esetleg nem mindegyik kép alatt található kapcsolót kell bekattintani?

Tisztelettel olvasótok: Németh Roland, Nagykanizsa

Első kérdésedre a velős válasz: nem. Nem tudunk semmilyen készülő konzol változatról.

A Code Veronicára vonatkozó kérdésedre önmagamat kell idéznem – bár tudom, hogy csak klasszikusokat szokás. Szóval a rendőrőrsön (??? – bár valóban hasonlít az épület a második rész rendőrőrsére, ez attól függetlenül az Ashford család kastélya) a helyes sorrendben kell megnyomni a képek alatti gombokat. *„Némileg bonyolultabb a fejtörő, mint a RE1-ben (ott is volt egy hasonló feladat): ugyanis életkor helyett az Ashford családfa a megoldás. A nővel kell kezdeni, majd a két gyereket tartó férfival kell folytatni, akit a vörös hajú követ a teáscsészével, majd a másik vörös, aki után a könyvet olvasó férfi jön, majd a háttérben a gyertyatartót kell keresni, és végül a nagy festmény az utolsó."* További elakadások esetére javaslom az idézet származási helyét, vagyis a tavaly decemberi számunkat.

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Kedves Szerkesztőség!

Segítséget szeretnék kérni a Star Wars Episode One-hoz (PSX). Tudjátok, ez az a német változat, amit csak egyedül lehet játszani. Elakadtam a Mos Espa pályán. Addig már eljutottam, hogy megtaláltam Anakint és Jar Jart. Odavittem őket Watto otthona elé. Mindenki a pályán engem akar megölni, és nem tudom, mit csináljak. Kérlek titeket, ha tudtok valamilyen kódot, akkor írjátok le, és azt is, hogyan jutok tovább.



Köszi! Szabó András, Budapest

A Mos Espa pálya az a rész a Phantom Menaceben, ahol nem árt egy kis angol (illetve az esetedben akkor német) nyelvtudás. Ugyanis kérdezősködni, üzletelgetni kell, hogy megszerezzük Anakinnak azt a két alkatrészt, amik még hiányoznak a podjából. (Mivel Watto üzleténél tartasz, akkor elméletileg már kérnie kellett ezeket – ha nem, akkor beszélni kell vele.) Bár alkatrészeket erőszakkal is zsákmányolhatunk, egy gyilkostól Anakin nem fogad el semmit, ezért muszáj becsületesen üzletelni. A cserealapként szolgáló alkatrészeket például az „agymosós" jedi trükkel lehet kicsalnunk egyesektől, avagy kereskedőket kell megmenteni, stb. Ahhoz pedig, hogy ne mindenki minket üldözzön, hanyagolni kell a jawák irtását. Még ha egyik-másik ránk is támad, inkább menekül-jünk!

Legvégső esetre íme egy „debug" kód, ami többek között a pályaválasztás lehetőségét is felkínálja. A főmenüben álljunk rá az "Options" pontra, de ne válasszuk ki, hanem üssük be: Háromszög, Kör, Bal, L1, R2, Négyzet, Kör, Bal. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezek után tartsuk lenyomva az L1 + Select + Háromszög kombinációt, mire bejön a debug menü, ahol pályát is választhatunk. (Az említett gombkombináció innentől folyamatosan aktiválható.) Miután választottunk pályát, kilépve a menüből indítsunk új játékot.

TOMB RAIDER CHRONICLES/TEKKEN 3

Tisztelt szerkesztőség!

Lenne egy kis gondom. A Tomb Raider Chronicles című PSX játékban a Red Alert! nevű pályán vagyok. Megöltem az embereket és egy sárga terembe értem, ahol ládák vannak. Van egy járat a falon, de nem tudok felugrani. (Ezen kívül valami örökélet kód nincs?)

Segítséget szeretnék kérni a Tekken 3-hoz is. Hogyan lehet új ruhát szerezni az embereknek?



A válaszokat előre is köszönöm!
Bodorkós Ádám, Szombathely

A 2001/01-es számunkban (pontosabban annak a kiskönyvében) benne volt a teljes TRC végigjátszás, de ismétlés a tudás anyja: szóval az említett pontnál a horgonyvető fegyver a megoldás, amit éppen előtte lehet zsákmányolni a hozzá tartozó lőszerrel együtt. Felmászva a ládára fel kell lőni egy horgonyt a plafonon lévő rácsba, s a leereszkedő kötélen keresztül lehet áthintázni az amúgy elérhetetlen járathoz.

Örökélet kód nincs, helyette viszont van örök elsősegélycsomag (plusz fegyver és lőszer) kód:

A játék során hozzuk be a tárgylistát a Selectttel, majd álljunk rá a Timex órára, tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt, és nyomjunk egy Felt. (Ugyanezt esetleg megpróbálhatjuk a Small Medkitre állva.)

A Tekken 3-ban már eleve két ruha választható mindenkihez – függően attól, hogy a rúgás vagy az ütés gombjával válogatunk közülük. Ezen kívül úgy lehet átöltöztetni bi-



zonyos karaktereket, hogy a kívánt figurával megfelelünk bizonyos követelményeknek, majd a karakterválasztásnál Startot nyomunk rajta. Az alábbiakkal lehet próbálkozni:

Gun-Jack Jack 2 ruhában - Válasszuk Gun Jacket legalább tíz összecsapáshoz.

Jin iskolás ruhában - Válasszuk Jint legalább ötvenszer.

Xiaoyu iskolás ruhában - Válaszszuk Xiaoyut legalább ötvenszer.

Anna csíkos ruhában - Válasszuk Annát legalább huszonötször.

Law sárga ruhában – Nyerjük meg a játékot Lawval és Paullal egyaránt.

Eddy tigris ruhában – Teljesítsük az Arcade módot 16 különböző karakterrel.

DIGIMON WORLD 2

Kedves PLAYTIME!-team!
Segítséget kérnék a DIGIMON WORLD 2 PSX-es játékhoz. A digimonom EL-szintje elérte a 13-as szintet, és nem tudom a DP-szintjét növelni. Annyit tudok, hogy a csapat bázisán a bal oldali szobában lehet növelni, és csak "CHAMPION" szintű digimonnál lehet növelni. De nem jöttem rá, hogy ott hol és hogyan lehet. Légyszi írjátok le, hogy hogyan kell új digimont szerezni.
Remélem tudtok segíteni!
Köszönettel: Göncz Tamás, Zalaegerszeg

Közel vagy a megoldáshoz, már



csak pár apróságot kell megtenni. A DP szint növeléséhez két digimonra van szükség. Ha kiválasztottuk, melyiket szeretnénk magasabb szintre fejleszteni, akkor a következő a teendő: a lehetőségek közül ki kell választani a DNA Digivolve parancsot, ahol azután meg kell adni, melyik digimont melyikkel szeretnénk összerakni. A művelet végrehajtásával máris a miénk az eggyel nagyobb DP szintű lény.

FATAL FRAME (PS2)

Sziasztok!
Én Imi vagyok! Egy kéréssel fordulok hozzátok. Fatal Frame? Iszonyatosan tetszik a játék, a műfajom, de már a legelején elakadtam egy ajtónál, amin körbe mindenféle kínai jelek vannak. Eszem sincs hozzá, hogy hogyan kéne beadagolnom a jeleket, hogy az ajtó nyitódjon!?? Már mindenkit, aki jártas ebben, megkérdeztem, de semmi! Ti mindig mindent tudtok, nagyon boldog lennék, ha végre folytathatnám már a játékot a segítségetekkel! Előre is köszönöm!

A mostani számunkba sajnos csak a Fatal Frame tesztje fért bele, de ha minden igaz, akkor a végigjátszását is le fogjuk közölni. Addig is íme az általad említett probléma megoldása: a japán írásjelek tulajdonképpen egy számlapot alkotnak, melyen az órajárással ellentétes irányba indul a számsorozat úgy, hogy a 0 van legfelül. A fellelhető feljegyzések egyikén található meg a kódtábla, ami alapján erre rá lehet jönni, s egy másikon áll a december 13-as dátum, ami az ajtóhoz tartozó kód. Ha jól emlékszem, ebben a sorrendben kell beütni: 1312.

GOLDEN SUN (GBA)

Kedves Playtime Szerkesztőség!
A Golden Sun nevű GBA-s játékhoz kérném a segítségeteket. Ott akadtam el, hogy a Kolima forestben vagyok, kiolvastam a csajfejű fa gondolataiból, hogyTretet a mercury Lighthouse-ból hozott vízzel lehetne meggyógyítani, de ahogy használnám rajta, ellök magától. Fel is másztam a tetejére, de ott sem tudok semmit sem csinálni. Azt hiszem, hogy ha meggyógyítom Tretet, akkor a faemberek visszaváltoznak és leeresztik nekem a hidat (Kolina Bridge). De nem tudok semmit se csinálni ennek érdekében. Írjátok meg legyetek szívesek, hogyan lehetne innen továbbjutni.



Amikor először találkozol Trettel, akkor le kell őt győznöd. Sajnos a helyzet ezután sem javul, meg kell szerezned a Herme's Water nevű tárgyat, ami a Mercury Lighthouseban van. A forrást a Saturos-szal vívott csata után találhatod meg, ahhoz, hogy kimerj belőle egy keveset, kell az Empty Bottle. Ezzel kell visszamenni Trethez (az arca elé kell állni), és ezt használhatod rajta. A gond azzal lehet, hogy a Water of Life-ot próbálod használni rajta, ami szintén a világítótoronyban van – ez a tárgy nem jó. Egyébként igazad van, miután meggyógyítottad Tretet, a király megjutalmaz, és átmehetsz a hídon.



PLAYSTATION CHEATEK

Digimon Rumble Arena

Black WarGreymon
Haladjunk a játékban úgy, hogy nem vesztünk el egyetlen fordulót sem. Az utolsó Digimonnál Repermon előtt Black WarGreymon kihív minket. Győzzük le őt is és Reapermont is forduló elvesztése nélkül.

Gallantmon
Kódszónak adjuk meg: "KIMJOY"

Imperialdramon
Kódszónak adjuk meg: "LINMON"

Imperialdramon (Paladin mód)
Kódszónak adjuk meg: "ROYBOY"

MegaGargomon
Kódszónak adjuk meg: "MINNYN"

Omnimon
Kódszónak adjuk meg: "SERIUS"

Sakuyamon
Kódszónak adjuk meg: "KENSAN"

WarGreymon
Kódszónak adjuk meg: "QRIOUS"

Reapermon
Teljesítsük a játékot legalább egyszer.

Impmon
Teljesítsük a játékot, mindhárom szezont három karakterrel.

The Italian Job

Az összes küldetés
A főmenünél üssük be: Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet.



Az összes challenge
A főmenünél üssük be: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör.

Az összes checkpoint
A főmenünél üssük be: Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör.

Az összes destructor
A főmenünél üssük be: Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, 3xKör

Az összes free ride és a Lamborghini Miura
A főmenünél üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, 3xKör, Háromszög, Kör.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Burnout



Az összes karakter
A címképernyőnél üssük be: R2, R2, R2, L1, Háromszög, L2, L2, L2, R1, Négyzet.

D.N.A.: Dark Native Apostle

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, L2, Kör, L2, Négyzet, Select. Ezek után engedjük el az L1-et, üssük le a Kört, és eresszük fel az R1-et is. Új játékot indítva nálunk lesz az összes fegyver, és örök lőszert kapunk.

Driven



Arcade bajnokságok
A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Le, Bal, Bal.

Multi-player bajnokságok
A főmenüben üssük be: Bal, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Le, Jobb.

ESPN International Winter Sports 2002

Mackó ruha
Nyerjük meg valamennyi aranymedált a férfi számokban a championship módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

Pingvin ruha
Nyerjük meg valamennyi aranymedált a női számokban a championship módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

Robot ruha
Nyerjük meg valamennyi aranymedált a női és férfi számokban a trial módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

Guilty Gear X Plus

Más színű ruhák
Kódszónak adjuk meg: "MJNKPNPN" – avagy nyissuk meg mind a 24 képet a gallery módban. Ezután karakterválasztás közben tartsuk lenyomva a Startot, mire fekete ruhát kapunk, amennyiben pedig a Háromszöget tartjuk nyomva, arany ruhát választhatunk.

Új gallery mód challenge
Kódszónak adjuk meg: "3GOU1SAD".

Dizzy és Testament aktiválása és GG mód
Kódszónak adjuk meg: "KYUSBNBN". Avagy a címképernyőnél üssük be: Le, Jobb, Jobb, Fel, Start.



Justice aktiválása
Nyissunk meg 18 képet a gallery módban.

Kliff aktiválása
Nyissunk meg 12 képet a gallery módban.

Mobile Suit Gundam: Zeonic Front

Char Aznable aktiválása
Érjünk el „S" rangsorolást a Simulation Program 1-nél.

Garma Zabi aktiválása
Érjünk el „S" rangsorolást a Simulation Program 2-nél.

Sayla aktiválása
Érjünk el három „C" vagy magasabb rangsorolást a Federation küldetéseknél.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Az összes kocsi és szint
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L2, R2, R2, L2, R1, L2, L1, Bal, Jobb, L2, Le, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

Örök extrák
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: 3xR3, R1,



PLAYSTATION 2 CHEATEK

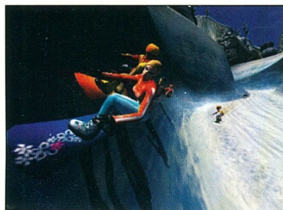
R1, R2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

Átlátszó kocsik
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Fel, Jobb, Le, Jobb, Fel, Bal, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. (Ebben a módban nincs visszapillantó.) Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

A képfrissítés felgyorsítása
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R3, L3, L3, R3, Bal, Kör, Bal, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. (Ebben a módban nincs visszapillantó.) Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

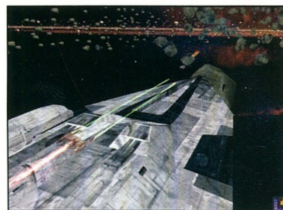
SSX Tricky

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: X, Háromszög, Jobb, Kör, Négyzet, Le, Háromszög, Négyzet, Bal, Kör, X, Fel. Ha jól ütöttük be, az L1+R1 felengedésével egy hangot kell hallanunk.



Teljes stat point
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Jobb, Háromszög, Háromszög, Le, X, X, Bal, X, X, Fel. Ha jól ütöttük be, az L1+R1 felengedésével egy hangot kell hallanunk.

Star Wars: Jedi Starfighter



Nincsenek kijelzők
Írjuk be kódnak: NOHUD

Sérthetetlenség
Írjuk be kódnak: QUENTIN

Különféle kameranézetek
Írjuk be kódnak: DIRECTOR Ezután a Selecttel váltogathatunk, az R1-gyel pedig nagyíthatunk/távolíthatunk

X-Wing Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 3 epizódnál.



Tie Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 4 epizódnál.

Advanced Zoomer Ship
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 3 epizódnál.

Jedi Starfighter
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 4 epizódnál.

Sabaoth Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 5 epizódnál.

Advanced Freefall Ship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 1 epizódnál.

Advanced Havoc Ship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 3 epizódnál.

Republic Gunship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 5 epizódnál.

Slave 1 Ship
Szerezzünk arany medált valamennyi küldetésnél.

State Of Emergency

Az aktuális küldetés továbbléptetése
Játék közben üssük be: 4xBal, Háromszög.



Tarzan: Untamed

Jane aktiválása
Teljesítsük a Terk challenge-et az első világban, s ezzel megnyitjuk Jane-t a síelős és szörfölős számokban.

Porter aktiválása
Teljesítsük a Terk challenge-et a második világban, s ezzel megnyitjuk Portert a síelős és szörfölős számokban.

Terk aktiválása
Teljesítsük a Terk challenge-et az utolsó szinten.



STAR WARS RACER REVENGE

Anakin Episode 1-es változata
Érjük el a leggyorsabb köridőt valamennyi pályán.

Darth Maul aktiválása
Érjük el a legtöbb KO-t valamennyi pályán.

Darth Vader aktiválása
Aktiváljuk az Episode 1-es Anakint, Wattot és Darth Mault, majd nyerjük meg a bajnokságot ezek valamelyikével.

Sebulba Episode 1-es változata
Legyünk mindenütt elsők a bajnokságon Sebulbával.

Watto
Kerüljünk fel a három leggyorsabb kört futott versenyző közé mindegyik pályán.





PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Dropship

PAL
M
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0FC227 F89295CF

Isten mód
3DDC3083 F9FCFEFE

Örök muníció
3DDC3087 F8FCFEF1

Végtelen idő
3DE5F72F F8FCFD16



Az idő lefagyasztása
DEAAEFAE FF219DE2
DEAAEFB6 FF3B63CD
DEAAEFBE FF219DE2
DEAAEF46 FF3B63CD
DEAAFA32 01BAD46D
DEAAFA3E FCDE8E94

Herdy Gerdy

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE93E01E BCD85A22	EEACC586 BCD867F2

99 harang
CEAAF89E BCA99BE6 FEA9EB9E BCA99BE7

99 doop összeterelve
CEAAFAFE BCA99BE6 FEA9F5FE BCA99B4B

0 doop hátra
CEAAFAFA BCA99B83 FEA9F5FA BCA99B83

0 doop megölve
CEAAFA86 BCA99B83 FEA9F586 BCA99B83

99 gromp összeterelve
CEAAFA82 BCA99BE6 FEA9F582 BCA99B4B

0 gromp hátra
CEAAFA8E BCA99B83 FEA9F58E BCA99B83

99 bleep összeterelve
CEAAFA96 BCA99BE6 FEA9F596 BCA99B4B

0 bleep hátra
CEAAFA92 BCA99B83 FEA9F592 BCA99B83

0 bleep megölve
CEAAFA9E BCA99B83 FEA9F59E BCA99B83

Az összes extra megnyitva
DEA4729E BCA99B84
DEA4729A BCA99B84
DEA472A6 BCA99B84
DEA472A2 BCA99B84
DEA472AE BCA99B84
DEA472AA BCA99B84



DEA472B6 BCA99B84
DEA472B2 BCA99B84
DEA472BE BCA99B84
DEA472BA BCA99B84
DEA47246 BCA99B84
DEA47242 BCA99B84
DEA4724E BCA99B84
DEA4724A BCA99B84
DEA47256 BCA99B84
DEA47252 BCA99B84
DEA4725E BCA99B84
DEA4725A BCA99B84
DEA47266 BCA99B84
DEA47262 BCA99B84

Az összes pásztorkellék
DEA9E172 BCAB9E87 FEA9DC73 BCA99B88
DEA9E17A BCA99B87 DEA9DC72 BDAB9E87
FEA9DC7A BCA99B88

Csizma
FEA9E106 BCA99B84 FEA9DC06 BCA99B84

Madártoll
CEA9E102 BCA99B84 FEA9DC02 BCA99B84

Kesytyű és ruha
CEA9E10E BCA99B84 FEA9DC0A BCA99B84
CEA9E10A BCA99B84 FEA9DC0E BCA99B84

Az összes ösvény nyitva
DEA9E11A BCA99B84
DEA9E126 BCA99B84
DEA9E122 BCA99B84
DEA9E12E BCA99B84
DEA9E12A BCA99B84
DEA9E136 BCA99B84
DEA9E132 BCA99B84
DEA9E13E BCA99B84
DEA9E13A BCA99B84
DEA9E1C6 BCA99B84
DEA9E1C2 BCA99B84
DEA9E1CE BCA99B84
DEA9E1CA BCA99B84
DEA9E1D6 BCA99B84
DEA9E1D2 BCA99B84
DEA9E1DE BCA99B84
DEA9E1DA BCA99B84
DEA9E1E6 BCA99B84
DEA9E1E2 BCA99B84
DEA9E1EE BCA99B84
DEA9E1EA BCA99B84

HEADHUNTER

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE85F3A2 BCA99C80

Örökélet
DE4941A2 FE719B83

Örök adrenalin
DE4941AE FE719B83

Nem kell tölteni
CE4945FE BCA99B8D

Örök géppisztolylőszer
CE4945D6 BCA99BA1

Örök neurostunner lőszer
CEBF0742 BCA99B8D

Örök shotgun lőszer
CE49449E BCA99B8B

Örök lőszer a rakétavetőhöz
CEBF0756 BCA99B8D

A LEILA épület állandóan nyitva
FE4657FA BCA99B84

AAA jogosítvány
DE9094C8 BBA89A82
DE9094CA BBA89A82
(Be kell lépni a VR Trainingbe)

250 skill pont
DE46798A FF239B83
FE4657FE BCA99B7D
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

500 skill pont
DE46798A FFA39B83
FE4657FE BCA99C77
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

800 skill pont
DE46798A 00F19B83
FE4657FE BCA99EA3
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

1500 skill pont
DE46798A 00641B83
FE4657FE BCA9A05F
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)



Jonny Moseley Mad Trix

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1645EBB3
EE8EF236 BCCE861A	0C072E5F F8A1E387

Magas pontszám
DEA4C9BA 0A1706AB 3C315B13 42FCFEFE

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Örök idő
DEBC4396 FE6E82E3 3C3BE167 BAF6441E

Kessen II

PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3
EE8A2C56 BCBACA42 0C0BF9CF F88D2FBF

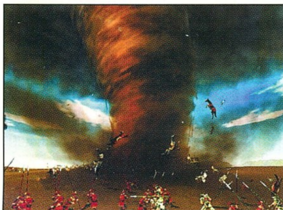
Liu Bei Csapaterősség
FE556279 BCA99BFB 1C609690 F8FCFE66

Liu Bei Ellátmány
FE556278 BCA99BFB 1C609691 F8FCFE66

Liu Bei Technológia
FE55627B BCA99BFB 1C609692 F8FCFE66

Lui Bei Szuper Csapatok
FE556279 BCA99B19 1C609690 F8FCFE84

Lui Bei Szuper Ellátmány
FE556278 BCA99B19 1C609691 F8FCFE84



Liu Bei Szuper Technológia
FE55627B BCA99B19 1C609692 F8FCFE84

Cao Cao 0 Csapaterősség
FE556205 BCA99B83 1C609694 F8FCFEFE

Cao Cao 0 Ellátmány
FE556204 BCA99B83 1C609695 F8FCFEFE

Cao Cao 0 Technológia
FE556207 BCA99B83 1C609696 F8FCFEFE

Cao Cao Csapaterősség
FE556205 BCA99BFB 1C609694 F8FCFE66

Cao Cao Ellátmány
FE556204 BCA99BFB 1C609695 F8FCFE66

Cao Cao Technológia
FE556207 BCA99BFB 1C609696 F8FCFE66

Maximo

PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF2AE BCC5A2A2 EE8CAD46 BCBD8622
vagy
0E3C7DF2 1853E59E
EE8CAD46 BCBD8622

Örök életerő
CE98C10E BCA99B93 CE99281E BCA99B93

Teljes páncélzat
CE98C10A BCA99B87 CE99281A BCA99B85
(Boxer Short kód kerülendő)

Állandó boxer short
CE98C10A BCA99B83 CE99281A BCA99B83
(Páncélzat kód kerülendő)

Örök szuper páncél
DE98C176 003A7A9E CE992800 BCA9DF16

Örök pajzs pontok
CE98C12E BCA99B97 CE99283E BCA99B8D

Örökélet
CE98C116 BCA99BE6 CE992826 BCA99BE6
CE98CD92 BCA99BE6

Kifogyhatatlan pénz
CE98C126 BCA99BE6 CE992822 BCA99E6A
CE98CD42 BCA99BE6

Örök érme
CE98C112 BCA99E6B CE992836 BCA99BE6
CE98CDAA BCA99E6B

1000 Lélek
CE98C11E BCA99E6B CE99282E BCA99E6A
CE98CDA6 BCA99E6B

Örök ezüst kulcsok
CE98C11A BCA99B8C CE99282A BCA99BE6

Örök arany kulcsok
CE98C132 BCA99B84 CE9928C2 BCA99B84

Arany pajzs
CE98CD84 BCA99B88 CE99281A BCA99B86

Örök kard energia
------------------------- CE99283A BCA99B97

Állandó láng kard
CE98C102 BCA99B84 CE992812 BCA99B84
CE98C12A BCA99B97
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Állandó fagyasztó kard
CE98C102 BCA99B85 CE992812 BCA99B85
CE98C12A BCA99B97
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Állandó sima kard
CE98C102 BCA99B86 CE992812 BCA99B86
CE98C12A BCA99B97
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Állandó Armageddon kard
CE98C102 BCA99B87 CE992812 BCA99B87
CE98C12A BCA99B97
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Multi ugrások
CE98C1EE BCA99B83 CE992FFE BCA99B83

Gyors futás
DE98C0A6
FBA99B83
(Csak egy futás kód legyen aktív!)



Még gyorsabb futás
DE98C0A6 FCA99B83
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Eszméletlen sebesség
DE98C0A6 0CA99B83
(Csak egy kard kód legyen aktív!)

Monsters Inc.



PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE8D2A2E BCC08C62 EE8BEA56 BCBE2FDA

Örökélet
DE79958E BCA99C51 CE2EF098 BCA99B88

Átmehetünk az ellenfeleken
DE80DB9A BCA9A030

Átmehetünk a tárgyakon
DE80E41A BCA9A030

State of Emergency

PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE879A12 BCC4D352 EE87A1F2 BCC4CC52

Örök idő
CE813372 BCA99B87 CE813A72 BCA99B84

Örök élet
CE813376 BCA99B87 CE813A76 BCA99B84

Örök lőszer
CE81337E BCA99B87 CE813A7E BCA99B84

Hatalmas pontszám
DE8139C2 C19E7B82 DE8140C2 C19E7B82
DE8140CE C19E7B82

Az összes karakter megnyitása
CE8120F6 BCA9A2A2 CE812FF6 BCA9A2A2

Top Gun Combat Zones

PAL M / NTSC
EC856CB0 1456E60A 0E3C7DF2 1645EBB3
0C096EBB F88D4507

Örök idő
4C8B953E 14562408 3C12FF27 BBEFAB3E

Jókora pontszám
1C89CB34 11DFB00C 3C1204BB F814487F

Az ellenfelek nem tüzelnek
3C8B904D 1456E7A5

PLAYSTATION CHEATEK

Wipeout Fusion

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE862AB6 BCCACC02

Örök pajzs
DE9236E2 FEC59B83

Mindig az utolsó kör
DE922C26 BCA99B9C

Örök Proton Cannon
CE922CF6 BCA99BE6

Örök pénz
DEA5A86A C19E7B82

Extra ligák
DEA5A9F2 BCA9A282

Az összes csapat
DEA599BE BCA99A82

Zone/time trial nyitva
DEA5994E BCA99B86



Az összes challenge nyitva
DEA59946 BBA89A82
DEA59942 BBA89A82

Az összes challenge arany
DEA5998E BBA89A82
DEA5998A BBA89A82

Az összes arcade/time trial nyitva
DEA5A9E6 BBA89A82
DEA5A9E2 BBA89A82

Az összes arcade arany
DEA59ADE BBA89A82
DEA59ADA BBA89A82

Jókora pontszám
DEA77722 CBA89A82

Zone Level 30
DEA5A3CA BCA99BA1

Az összes zone arany
DEA599AE BCB89A82

Az összes time trial arany
DEA59AF6 BBA89A82



XBOX CHEATEK

Blood Wake



Cheat mód
A címképernyőn üssük be: Fel, Bal, R, Y, Le, L, B, Fehér, A, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Amennyiben több kódot akarunk beütni, várjuk meg, amíg a játék önmagától visszatér a kezdő képernyőhöz.

Sérthetetlenség
A címképernyőn üssük be: kattintás a Bal analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Le, Bal, Le, Bal, B, Y, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Örök muníció
A címképernyőn üssük be: Fekete, Fehér, L, R, két kattintás a Jobb Analóg karon, Y, X, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Örök turbó
A címképernyőn üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes hajó
A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, L, B, X, X, kattintás a Jobb Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes aréna
A címképernyőn üssük be: X, Y, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Le, L, L, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes battle mód
A címképernyőn üssük be: Y, A, X, B, kattintás a Bal Analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Fekete, Fehér, R, R, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Blood ball mód
A címképernyőn üssük be: X, Y, Fehér, Fekete, B, A, Bal, Fel, Jobb, Le, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Rubber Duck mód
A címképernyőn üssük be: kattintás a Jobb Analóg karon, kattintás a Bal Analóg karon, R, L, Fekete, Fehér, Fel, Le, Bal, Jobb, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Import hajó mód
A címképernyőn üssük be: Y, B, X, A, L, R, Bal, Jobb, kattintás a Bal Analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Puffer Fish
A címképernyőn üssük be: A, B, Fekete, Fehér, Y, X, két kattintás a Jobb Analóg karon, két kattintás a Bal Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Dead Or Alive 3

Ein aktiválása
Teljesítsük a játékot valamennyi karakterrel, majd válasszuk Hayatét a survival módban. Győzzünk le legalább három harcost, majd a monogram beírásnál "EIN" néven jelentkezzünk be. Ein a sztori módon kívül mindenütt választható lesz és egyben a random karakterválasztás is aktiválódik.

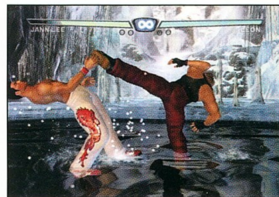
Kasumi 3. ruhája
Teljesítsük az exercise módot a sparring módban.

Zack 3. ruhája
Győzzünk le húsz ellenfelet a survival módban.

Ein 3. ruhája
Teljesítsük a time attack módot kevesebb mint hat perc alatt.

Különböző ruha összeállítások
Attól függően, hogy milyen gombbal választjuk ki a harcosunkat, eltérő színekben fog megjelenni. Az „A" lenyomásán kívül következő karaktereknél alkalmazhatók az alábbi alternatívák:

- Kasumi	Costume 1, 2 és 3: X, Y
- Hayabusa	Costume 2: X
- Hitomi	Costume 1: X
- Brad	Costume 2: X
- Tina	Costume 1: X
- Bass	Costume 2: X
- Leon	Costume 1: X
- Bayman	Costume 1: X
- Jann Lee	Costume 1: X
	Costume 2: X
- Leifang	Costume 1: X, Y, A + L
- Christine	Costume 2: X
- Helena	Costume 2: X
- Hayate	Costume 2: X
- Ayane	Costume 2: X



Fuzion Frenzy

First person mód
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Y, B, Y, B. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

Turbó mód
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Y, B, X, X. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

Welsh mód
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: 4xY. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

"Real Controls" opció
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és

XBOX CHEATEK

üssük be: 3xY, B. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

Cincogó hangok
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Y, X, Y, Y. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

Jet Set Radio Future

Test Run mód
Teljesítsük a játékot, majd beszéljünk Roboy-jal.

Titkos karakterek:
A.ku.mu.: Érjünk el "Jet" fokozatot a Fortified Residential Zone-ban.
Beat: Győzzük le őt egy street race-ben.
Boogie: A Kibogaoka Hill-en találhatjuk meg.
Clutch: DJ Professor K útmutatásai alapján kell megtalálnunk.
Combo: Teljesítsük az összes challenge-ét.
Cube: Menjünk a Bottom Point of Sewage Facilitybe, és győzzük le Cube-ot a City Rush versenyen – de csak az után, hogy legyőztük a Noise Tanks-t a Sky-Dinosaurian téren.
Doom Riders: Érjünk el "Jet" fokozatot Dogenzaka Hillen.
Goji Rokkaku: Érjünk el "Jet" fokozatot a Rokkaku-Dai Heights-en.
Garam: Teljesítsük az összes challenge-ét.
Jazz: Győzzük le Jazzt a City Rushnál a Future Site-on a Rokkaku Expo Stadiumban.
Love Shockers: Érjünk el "Jet" fokozatot a Hikage Streeten.
Noise Tanks: Érjünk el "Jet" fokozatot a Highway Zeron.
NT-3000: Érjünk el "Jet" fokozatot a Sky-Dinosaurium téren.
Poison Jam: Érjünk el "Jet" fokozatot a Test Run módban a Tokyo Underground Sewage Facilityben és a Bottom Point of Sewage Facilityben.
Potts: Érjünk el "Jet" fokozatot a Kibogaoka Hillen.
Rapid 99: Érjünk el "Jet" fokozatot a 99th Streeten.
Rhyth: Menjünk a Poison Jam raktár tetejére a Rokkaku-dai Heightsnél, ahol elsőként találkozhatunk vele. Kövessük őt, és találjuk meg még kétszer a játék során.
RoBoy: Érjünk el "Jet" fokozatot a Chou Streeten – de csak miután A.ku.mu.-t már aktiváltuk.
Soda: Győzzük le Soda-t a City Rushon a Highway Zeronál.
Zero Beat: Érjünk el "Jet" fokozatot a Test Run módban a Shibuya Terminálnál.
Immortals: Érjünk el "Jet" fokozatot a Skyscraper Districtben és a Pharaoh Parkban.



GAME BOY ADVANCECHEATEK

Driven



A Game Stop kocsi
Adjuk meg kódnak: 07913

A Master kocsi
Adjuk meg kódnak: 62972

Az összes kocsi és pálya
Adjuk meg kódnak: 29801

Jackie Chan Adventures



Az összes pálya és tekercs
A „Press Start" képernyőn tartsuk lenyomva az R-t és üssük be: B, A, Bal, Le, Fel, Jobb.

NBA Jam

Utcai és tengerparti pálya
Kódnak adjuk meg: LHNGGDBLBJGT

Polaris Snocross

Az első három verseny letudva
Kódszónak adjuk meg: CCSP

Az utolsó három verseny
Kódszónak adjuk meg: CFZM

Új snowmobile és pálya
Kódszónak adjuk meg: tfx-

2001-es szánok
Nyerjük meg a játék tournament módját.

Sonic The Hedgehog Advance

Tails követ minket
A karakterválasztás képernyőjén álljunk rá Sonicra, azután álljunk rá Tails-re, és nyomjunk egy Lefelé irányt. Ezután álljunk rá Knuckles-ra, és nyomjunk egy L-t. Végül álljunk rá Amyre és nyomjunk egy R-t, majd válasszuk ki Sonicot az A-val. Tails ezek után követni fog minket, noha irányítani nem tudjuk.

Moon Zone
A Moon zone helyszín megnyitásához gyűjtsük össze valamennyi szereplővel a smaragdokat, majd teljesítsük a játékot Sonic-kal.

Spiderman Mysterio's Menace

Az összes szint teljesítve valamennyi tárggyal
Kódnak adjuk meg: JV31-

Fekete ruha, termál ruha, páncél és Super Hero keménység
Kódnak adjuk meg: SP1DY

Utolsó szint + néhány cucc
Kódnak adjuk meg: RV8WJ

Tom And Jerry: The Magic Ring

Pályakódok
2. szint: 3783
3. szint: 5423
4. szint: 5348
5. szint: 5126
6. szint: 8238
7. szint: 8143



TEKKEN ADVANCE

Az összes karakter
A címképernyőn tartsuk lenyomva az A + B-t, és üssük be: L, R, R, L, L, Fel, Fel, R.

Heihachi megnyitása
Nyerjük meg az arcade módot valamennyi szereplővel.



GAMEBOY ADVANCE SAROK

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2

KIADÓ/FEJLESZTŐ NINTENDO

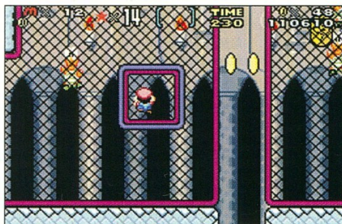
Az eredeti Super Mario World még 1990-ben, a SNES debütálásával egyidőben jelent meg, és rögtön hatalmas siker-ré vált. Most, tíz évvel ezután a Nintendo ismét kiadta a programot a GameBoy Advance-ra – és ezt igen jól tették, mert ezzel egy újabb kihagyhatatlan programmal bővült a kis gép választéka.

A GBA-val startoló Super Mario Advance a Super Mario Bros. 2 átirata volt. Ez a játék arról híres, hogy a rajongók szinte egyöntetűen a valaha készült legunalmasabb Marionak tartják – mégis elment belőle másfél millió darab az egész világon. A Super Mario World ezzel szemben a másik végletet képviseli, a legtöbben ezt tartják a sorozat legjobbjának (a Yoshi Islanddel és a Super Mario 64-gyel együtt).

A SMA2 rendkívül élvezetes játék, minden szint, minden ellenfél más és más kihívást kínál – Sasa ezt a következő szösszenettel jellemezte: "a Super Mario Advance 2 a platformjátékok esszenciája". Ezzel nehéz is lenne vitába szállni, ebben a játékban nyüzsögnek a jobbnál jobb ötletek, a kitűnő megoldások. Leszámítva persze a sztorit, ami abból áll, hogy Bowser már megint elrabolta Peach hercegnőt (meg is érdemli, hiszen annyit csal a Mario Party-ban), és ki más is menthetné meg, ha nem egy olasz vízvezetékszerelő. A mentőakció igen hosszú lesz, ugyanis a játékban összesen 96 szint található (igaz, a hölgyet már a 78.-ban megmentjük, utána már csak a bónuszpályák következnek). A pályák a szokásos Mario-stílusban épültek, azaz a bal sarokból kell eljutnunk a jobb oldalra; ezúttal sokkal kevesebb olyan pálya van, ahol centire (mit centire, milliméterre!) kiszámított ugrásokat kell végrehajtanunk, de persze így sem lesz könnyű dolgunk. Rengeteg különféle ellenfél vár ránk,







és mindegyiknek megvan a saját módszere – van, aki baseball-labdákat dobál, van, aki tüskékkel felszerelve fut felénk, és van, aki kiszámíthatatlanul repked. Az előző SMA-hoz képest a legnagyobb eltérés az, hogy felülhetünk Yoshi, a kis dinó hátára. Ez nemcsak azért jó, mert Yoshi nagyon aranyos (hogynemondjam cuki), de azért is, mert ő be tudja szippantani az ellenfeleket (sőt, néha tűzcsóva formájában ki is tudja köpni őket). Amikor úgy találnak el minket, hogy Yoshi hátán ülünk, leesünk róla, szóval erre vigyázzunk. Kis dinónkhoz kapcsolódik, hogy minden pályán találhatunk öt darab Yoshi-érmét, ezeket összegyűjtve kapunk egy plusz életet (mondjuk ennek nem sok jelentősége van, mert az első pályákra visszatérve bármikor garmadával szerezhetünk életet). Mario magával vihet egy bónuszt (gomba: nagy Mario lesz belőle; virág: tűzlabdacsokat tudunk kilőni; toll: nagy svungot véve repülhetünk), és amikor összemegy, akkor azt azonnal fel is használhatja. Arra figyeljünk, hogy néhány pályának van titkos kijárata (azoknak van, amelyeket a térképen nem kék, hanem piros pötty jelöl), ezeket érdemes felkutatni.

A SMA2 az eredeti játék szinte teljesen pontos átirata, mindössze néhány ponton történt változás – a legnagyobb horderejű az, hogy a játékot könnyebbé tették. Egyrészt választható karakter lett Luigi, aki nagyon nagyot tud ugrani, ráadásul alapból nagyméretűként kezd. További könnyítést jelent, hogy bárhol menthetünk állást, valamint hogy van egy kis képernyő, ahol megnézhetjük, hogy melyik pályát teljesítettük már, és hol szedtük össze az öt Yoshi-emblémát. Ezen felül csak néhány kicsiny változás van, például néhány zeneszám megváltozott, kicsit kevesebbet látunk a pályából és már nem csak a Star-világban lehet speciális Yoshikat szerezni, hanem bárhol (attól függően, hogy milyen státuszban van Mario). A grafika ugyan egyáltalán nem kiemelkedő, sőt, póriasnak lehet csak nevezni, a zenére nem lehet egy rossz szavunk sem – a régi Mario-dallamok valószínűleg mindenkinek a fülében vannak. Noha a játék tíz éve jelent meg, semmit nem vesztett varázsából, mind a mai napig az egyik legjobb 2D-s platformjáték – csak meg kell tanulni elvonatkoztatni attól, hogy látványban nem tudja felvenni a versenyt a mai "fiatalokkal". Ez a Miyamoto tényleg egy zseni... mi pedig kérnénk egy eredeti, új, sosemlátott ötletekkel zsúfolt Mariót GBA-ra.

GRAFIKA	71 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	98%

ZSEBHÍRADÓ

Driver 2 Advance

Igen meglepő, hogy a PSX-et szinte a végsőkig feszítő Driver 2 megjelenik GBA-ra, mégpedig nyáron. A játékban ugyanazokat a küldetéseket, többjátékos-módokat és videókat (!!!) találhatjuk, mint az eredetiben, mindössze a grafika lesz kissé egyszerűbb. Valósághű fizika, láthatós sérülések a kocsikon, füsteffekt – ezért mind a fejlesztők X2 motorja felelős.



CT Special Forces

Az LSP nevű, elsőjátékos fejlesztőcsapat készíti ezt a kommandós-játékot, ami leginkább a Metal Slug-sorozathoz hasonlít. Egy ejtőernyős, egy mesterlövész és egy helikopterpilóta vezethető harcba, és mivel a közeljövőben járunk, néhány meglepő cucc is lesz arzenálunkban. Tizenkét pálya, négy eltérő világ, és többjátékos-mód kap helyet a programban.



Fire Emblem: Sealed Sword

A Fire Emblem egy Japánban régóta futó RPG-stratégia-sorozat (milliós eladott példányszámokkal). Egy négyzethálós térképen kell mászkálnunk karaktereinkkel, és le kell győznünk az ellenfelet. Rengeteg fegyvert és varázslatot használhatunk, a katonák szintet léphetnek, és a sztori is nagyon kidolgozott lesz (a játék két éven át ké-

WARIOLAND 4

WARI ZOLINAK IS TETSZENE

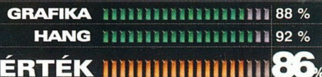
KIADÓ/FEJLESZTŐ **NINTENDO**

Mario gonosz alteregójának, Wariónak első játékait GameBoy Coloron élvezhettük, de szerencsére a cég úgy döntött, hogy nem hagyják eltűnni a süllyedőben a mindig panaszkodó, gonoszkodó figurát. A mostani részben Wario egy újonnan felfedezett piramis kincseiért érkezik meg autójával egy ásatáshoz, és rögtön fejest is ugrik az épületbe. A piramis hat nagyobb részből áll, és mindegyiken belül négy pálya található. A pályákon az lesz a célunk, hogy összeszedjünk négy drágakődarabot, meghúzzunk egy kart, majd visszaiszkoljunk a pálya legelejére – utóbbihoz csak szűkre szabott időnk van. Amennyiben egy kulcstartó szellemet is sikerül felszednünk, akkor mehetünk a következő pályára. Néhány pályán egy CD is el van rejtve, amin a játék zenéi vannak – ezzel a menüben külön is meghallgathatjuk a számokat. Ha sikerült összeszednünk négy drágakövet (azaz mind a 16 töredéket) egy helyszínen, akkor jön az aktuális főellenség. Szerencsére előtte bevásárolhatunk; a pályákon talált pénzérmékért cserébe ugyanis minijátékokon vehetünk részt (pl. baseball, vagy egy rövid ideig látható arc lemásolása). Ezeken a minijátékokon újfajta pénzeket nyerhetünk, melyekkel fegyvereket vehetünk a boltban. A fegyvereket a főellenfelek ellen lehet felhasználni – sőt, a legerősebb rendelkezésre álló fegyver nélkül nem is nagyon tudjuk a megadott idő alatt leverni őket.

Wario másik tulajdonsága, hogy képes alakot váltani, ha hozzáér bizonyos lényekhez. Például egy tüzes lénytől ő is felgyullad (ezzel speciális köveket is meg tud semmisíteni), vagy mondjuk a méhecskétől felfúvódik, és ekkor ő is tud repülni. Összesen tíz alak vár ránk, és a későbbi pályákon már igencsak kell kombinálnunk, hogy továbbjuthassunk.



A játék igen jól néz ki, és a zenéi is elsőrangúak – az igazi gond az, hogy a játék vége felé már nagyon önismétlő lesz. Az utolsó főellenfelek legyőzéséhez már nagyon drága fegyverek kellenek, ezért rengetegszer végig kell mennünk a pályákon, hogy begyűjtsük a pénzeket és ezután több tucatszor végig kell csinálnunk a minijátékokat. Márpedig ha nem talál a fegyver, akkor mindent kezdhetünk elölről...



GRAFIKA	88 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	86%

CRASH BANDICOOT XS

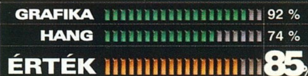
TÖRPE BANDICOOT

KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE** FEJLESZTŐ **VICARIOUS VISIONS**

Crash a Playstation 2-es debütálása után összement: immár ráfér egy GBA-kártyára. Érdekes módon ez történt Crash világával is: a gonosz Cortex egy berendezéssel lekicsinyítette, az egész bolygó összement narancs méretűre. (Talán jelenlegi kormánypártunk újabb választási trükkjéről van szó, esetleg a Szegfűs Bandicootok pénzelik Cortexet.) Bár emiatt Crash is elképesztően kicsi, ez mégsem akadályozza meg abban, hogy megmentse a világot.

A játék nem sokban különbözik a PSX-es elődöktől, a játék négy világra oszlik fel, melyek mindegyikében öt helyszín és egy főellenség kapott helyet. A pályák legtöbbje a szokásos platform-sémát követi: a pályák bal szélétől el kell ugrándoznunk a jobb széléig, közben lehetőleg minden ellenfelet ki kell csinálnunk, és minél több almát össze kell szednünk. Megvan minden Crashre jellemző dolog: a pörgős támadás, amivel az ellenfeleket tudjuk elintézni; a TNT-vel töltött ládák, amelyek megérintésüktől számítva három másodperc múlva felrobbannak; no és a Nitro feliratú zöld dobozkák, amik viszont azonnal robbannak. Néhány pálya nem a szokásos helyszínen (azaz erdőben, jeges részen, gyártelepen) játszódik, hanem a víz alatt – a lényeg itt sem változik, csak manőverezni lesz nehezebb. Ezeken kívül van még két extra pályatípus: az egyikben például menekülnünk kell a minket üldöző jeti elől. Ez a pálya úgy van megcsinálva, mintha 3D-s lenne, és Crashhel a kamera felé loholnánk, és ilyenkor az lesz a legfontosabb, hogy kikerüljük az elénk kerülő akadályokat (pingvinek, elektrosokk berendezések). A másik pályatípus a levegőben játszódik, és azon egy rotorral felszerelkezve kell lövöldöznünk a szembe jövő repülőkre. Ezekkel nagyon feldobták a hangulatot – amikor éppen megunnánk a folyamatos ugrándozást, akkor jön egy ilyen extra szint. Ha végigvittük a pályákat, ezután időre is teljesíthetjük őket. Sajnos Crash cseppet sem ütésálló, ezért amint kontaktusba kerülünk egy ellenféllel, azonnal elhalálozunk. Ebben segíthet segítőnk, akit speciális ládában találhatunk – minden ily módon felvett kis szellem egy ütéstől óv meg. A játék igen jól néz ki, főként az ál-3D helyszínek elképesztőek. Az egyetlen gond talán csak az vele, hogy maga a játék közel sem olyan fantasztikus, mint e havi slágerünk a Super Mario Advance 2. Szó se róla, ez is jó kis játék, de csak akkor ajánlom azonnali beszerzésre, ha azt már meguntátok. Már amennyiben ilyen lehetséges... (Még egy dolog: figyeljetek arra, hogy a játékállás nem mentődik el automatikusan!)





GRAFIKA	92 %
HANG	74 %
ÉRTÉK	85%

ZSEBHÍRADÓ

szült N64-re, de a projectet lelőtték – ennek a történetét veszi át a GBA-verzió). Japánban még áprilisban megjelenik, angolul az év végére várható.



Broken Sword: The Shadow of the Templars

A Revolution nemsokára megjelenteti PC-s/PSX-es sikerprogramjának GBA-s átiratát. Ugyan mostanában hozzá lehetünk szokva a színvonalas játékokhoz, gyönyörű grafikákhoz, de amit a templomosok körül forgó játékban műveltek a fejlesztők, az egészen elképesztő – a beszéd kivételével minden átkerült a kis gépre! Megjelenés pár hónapon belül.



Sega-játékok

A Sega és THQ fognak megjelentetni pár klasszikussá vált Sega-játékot GBA-ra – az első körben négyet. Az első a DC-re is sikeres Virtua Tennis lesz, 2003-ban jelenik meg a Super Monkey Ball, a Crazy Taxi (többjátékos-móddal) és a Phantasy Star Collection, ami az első két játékot tartalmazza.

Castlevania: Harmony of Dissonance

Befejezéséhez közeledik az eddigi egyik legjobb GBA-s játék folytatása. A Harmony of Dissonance-ben Juste Belmontot irányíthatjuk, a játék grafikája a fejlesztők szerint sokat javult. Megújul a varázslatrendszer, a varázskönyveket a fegyverekkel kombinálhatjuk, így hozva elő új támadásokat. A játékban több különböző ostort, páncélt és másodlagos fegyvert találhatunk. Amerikai megjelenés: karácsony.

ECKS VS. SEVER

ÜGYNÖKÖK A DOOM UTÁN

KIADÓ **BAM!** FEJLESZTŐ **CRAWFISH**

Híreink között már beszámoltunk az Ecks vs Sever nevű film PS2-es változatáról, a GBA-s verziót azonban már alkalmunk nyílott kipróbálni. A történet természetesen itt is ugyanaz, két ügynöknek kell egymást levadásznia.

A küldetések előtt – 12-12 van mindkét oldalon – mindig megtudhatjuk, hogy mit miért kell csinálnunk; a fejlesztőknél megvolt a forgatókönyv és abból meglehetősen nagy részt ültettek át a játékba, szerintem egy végigjátszás után a film már nem sok meglepetést tartogathat. Azt mondjuk megjegyezném, hogy a sztorikhoz, párbeszédekhez valami kis grafika nem ártott volna, mert a szürke alapon fehér és narancssárga betűk annyira azért nem attraktívak...

Mivel a sztori ilyen jó, szerencsére a küldetések sem olyan egyszerűek, mint a Doomban („öld meg a démonokat") vagy a Dark Arenaban („öld meg a mutánsokat"). Bár igazán nagy különbségek nincsenek a játékmenetben, hiszen itt is az a cél, hogy élve eljussunk a pálya kijáratáig – de ezt változatos formában találták. Egyszer valakit meg kell ölnünk, másszor meg kell keresnünk egy laptopot az irodaépületben, vagy éppen el kell kerülnünk, hogy valaki leszedjen minket egy mesterlövészpuskával. Ráadásul a küldetések kapcsolatban vannak egymással, ha Severrel az volt a cél, hogy bombát telepítsünk egy épületbe, akkor Ecksszel el kell onnan menekülni, még a robbanás előtt.







A játék grafikája elég jó lett: ha nem megyünk közel egy tárgyhoz vagy egy falhoz, akkor akár még kiválónak is lehet nevezni – ellenkező esetben a textúrák szétesnek, csak egy csúnya pixelhalom lesz az egész. Az ellenfelek sem olyan részletesen megformáltak, mint a Doomban, és főleg nem olyan jellegzetesek (fickó égszínkék ruhában, fickó barna ruhában, fickó sötétkék ruhában...). Játék közben nincs zene, és a hangok is elég lepusztultak (pár gyenge pukkanás meg kiáltás) – szóval ebben a tekintetben szinte nulla az, amit a játék nyújt. Sajnos a többjátékos-módot nem tudtam kipróbálni – nem volt elég cartridge –, de az általános vélekedések szerint a program ezen része kitűnőre sikerült, azzal a „kis" hibával, hogy mindenkinél meg kell lennie a játéknak. A játék jelszavas mentést használ.

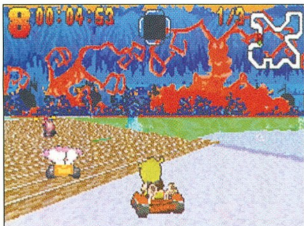
GRAFIKA	89 %
HANG	15 %
ÉRTÉK	81%

SHREK SWAMP KART SPEEDWAY

SHREK A LEJTŐN

KIADÓ **TDK** FEJLESZTŐ **PROLIFIC PUBLISHING**







Szegény Shreknek nagyon nem megy a videójátékok terén: bár a film elképesztően jó, az eddig megjelent két játék (Fairytale Freakdown, ami egy verekedős játék GBC-re és az Xboxos verzió, amiről következő számunkban olvashatsz) egyszerűen borzalmas.

A GBA-s verzió – mint az a címből kideríthető – egy versenyjáték, és a legdurvább Mario Kart-másolat, amihez valaha szerencsém volt. Szinte mindent lemásoltak: az irányítást, a pályák designját, a fegyvereket. Azonban valami mégis kimaradt: a minőség, merthogy a Swamp Kart Speedway ugyanis abszolút nem jó játék. Kezdjük a technikai problémákkal: a játék veszettül szaggat. Én már láttam pár belassuló konzoljátékot (teszem azt nemrég a Jedi Starfightert), de ez azért durva – néha annyira szaggat a program, hogy nem tudjuk bevenni tőle a kanyart. Ez még valamennyire érthető (ha nem is megbocsátható) lenne, ha közben elképesztő grafikához lenne szerencsénk. Erről pedig szó sincs... A pályák csúnyák, egyáltalán nem hozzák a film színes-vidám hangulatát. A karakterek (12 figura vár ránk, de először csak nyolc elérhető) borzalmasan vannak modellezve: állítom, csak Shreket lehet felismerni, és őt is csak azért, mert zöld. A felvehető fegyverek kis mesekönyv alakjában jelennek meg a pályán, de ezek színét olyan okosan választották meg, hogy alig láthatók. Ugyanez mondható el a Shrek-jelekről – ezekből négyet kell összegyűjteni, hogy egy szuper-támadást eresszünk el; ezek nem csak észrevehetetlenek, de kicsik is – csak akkor vesszük észre, hogy valami paca van ott, amikor már elhagytuk. Az egész játék során teljes egy (1) darab zeneszám hallható, ezért mindenki halkítsa le a GBA-t, már a második futamon.

A játék egyébként nem igényel túl nagy kihívást: a négy rejtett szereplőt könnyű előhozni, az időeredményeket nem tudjuk elmenteni, és az összes pályát kipróbálhatjuk a gyakorlás-módban. Még akkor sem ajánlom különösebben a Shreket, ha valaki a Mario Kartot már 1001 alkalommal végigvitte, bekötött szemmel, hátúszás közben és már nagyon unja. Esetleg büntetésből, annak viszont elég szigorú.

GRAFIKA	56 %
HANG	26 %
ÉRTÉK	49%

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2

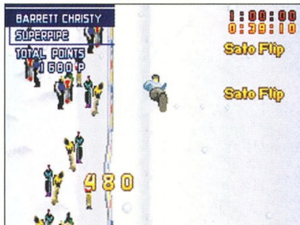
HAVAS TAVASZ

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**

Előző számunkban mutattuk be a Shaun Palmer's Pro Snowboardert, és most egy újabb hódeszkás program érkezett hozzánk. A Konami próbálkozása három játékmódot tartalmaz, melyek a következők: Superpipe, Big Air és Snowboarder X.

A legegyszerűbb játékmód a Snowboarder X, ez tulajdonképpen egy versenyfutás – sajnos nem a többi versenyző ellen, hanem az idővel. Miközben csúszunk le, át kell mennünk a kis kapukon. Ha egyet kihagyunk, akkor kezdhetjük elölről, mert nem mehetünk tovább. Ha sikerül minden kaput eltalálva a megadott időn belül leérnünk, akkor jöhet a következő pálya – ami kicsit hosszabb, és többet kell cikáznunk a kapuk között, de harmadik próbálkozás után minden helyszínt teljesíteni tudunk (minden helyszín = 3 pálya).

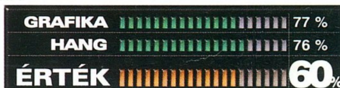






A Big Air-módban három ugratón kell minél magasabbra pattanni, és különböző trükköket bemutatni. A trükköket a D-pad illetve a többi gomb kombinációjával adhatjuk elő, és ami a legfurcsább az egészben, hogy az értük kapott pontok konstansak – tehát ha tízszer adunk elő egy pördülést, akkor mindannyiszor megkapjuk érte a maximális pontot. Éppen ezért nincs értelme begyakorolni az összes mozgást, ki kell választani egy olyat, amiért maximális (200) pontszám jár és azt ismételgetni (nekem bejött a Sato Flip, mert ezt igen egyszerű előhozni).

A Superpipe tulajdonképpen ugyanaz, mint a Big Air, csak itt egy félcsőben kell ugrálnunk, de a trükközésre ugyanaz vonatkozik, mint amit feljebb már írtam. Az ESPN Snowboarding leginkább egy demóra hasonlít – mert ezekkel az opciókkal teljes játékként árulni elég nagy átverés: nincs benne multiplayer-mód, semmi különbség nincs a versenyzők között, nem lehet fejleszteni őket, nincs semmi változatosság a programban, nincsenek megnyitható pályák, játékmódok, kosztümök – fél órával az ismerkedés után már mindent láttunk belőle.



GRAFIKA	77 %
HANG	76 %
ÉRTÉK	60 %

ESPN BASS TOURNAMENT

HORGÁSZ A PÁCBAN. VAGY A KÉZBEN?

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**

Mindig is idegenkedéssel figyeltem azokat a játékokat, amelyek egy olyan tevékenységet mutatnak be, melyek reprodukálása egy sötét szobában elhelyezett monitor/tv előtt lehetetlen. Pár éve élték virágkorukat PC-n a vadász-halász "szimulátorok", most egy ilyen játék landolt kedvenc GBA-nkon is.

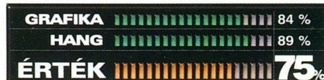
A Bass Tournamentben sügérek széles spektrumát (nyolc alfaj közül mazsolázhatunk) kell kifognunk a rendelkezésünkre álló három tó egyikéből. A Free Fishing módban minden megkötés nélkül horgászhatunk, míg a Tournamentben már vannak határok: egy bizonyos idő alatt kell kifognunk az előre megadott fajtájú halakat a tóból (ha nem a megfelelő halat fogjuk ki, akkor azt vissza kell dobnunk). A megadott idő alatt fogott halaink közül a legnehezebb öt számít bele az eredményünkbe – ha a legjobb öt között végeztünk (nekem elsőre kétszer annyim lett, mint a másodiknak, tehát nem egy nagy cucc), akkor mehetünk tovább a döntőbe. (Van még egy játékmód is, egymás ellen is horgászhatunk – ezt az ehhez szükséges két példány miatt nem tudtunk kipróbálni.)



Maga a horgászat elég egyszerűen történik: ki kell választanunk a csalit, be kell dobnunk a horgot a vízbe, majd fel kell kelteni a hal érdeklődését, és végül ki kell fognunk. Csaliból legalább 15-félét próbálhatunk ki, ráadásul mindegyiknek megváltoztathatjuk a színét is. Amikor vízben van a horog, és rajta a kukac/villantó/műanyaglégy, akkor magunkra kell vonni a halak figyelmét (ezt a jobb oldalon levő APL-feliratú mérce mutatja). Ehhez bizonyos ritmusban kell nyomkodnunk az A gombot a GBA-n – a vibráló csalihoz például másodpercenként körülbelül kétszer kell lenyomni, de van olyan is, amihez irgalmatlan ütemben kell püfölnünk a gombot (őszintén szólva én nem vettem észre nagy különbséget a csalik között, az alapbeállítással fogtam minden fajtájú sügért...). Mikor a hal bekapta a csalit, csak arra kell vigyázni, hogy nehogy eltépje a damilt – ha nagyon feszül a zsineg, kicsit engedjünk rá.



Nem rossz játék ez a Bass Challange – ha valaki mindenképpen GBA-n szeretne horgászni. Amikor nem kapnak a halak, akkor a stégen elterülve el lehet vele tölteni pár kellemes órát, de nem hiszem, hogy ennél többet érdemelne.



GRAFIKA	84 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	75 %



POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME

Leszámítva pár részletet, a mostani merénylet nem lesz valami különösebben interaktív, lévén nem a szokásos 'kérdezz-felelek'-játékot játsszuk, hanem számokkal fogunk bűvészkedni. Vári Zolira ugyanis egy szép tavaszi napon ráborult a polcán tárolt kérdőív-hegy (érdekes helyi szokásként honosodott meg errefelé, hogy a nagyobb mennyiségű használt papírt az ő életterében tároljuk), amelyet Isten ujjának vettünk, miszerint épp ideje lenne feldolgozni őket – ellenkező esetben esetleg jön valami kevéssé lightos deus ex machina, mint például dögvész, pestis és Grath összetett mondatai. Így tehát testületileg eltűntünk a Microsoft Excel néven közismert vírus mélyén, hogy pár napig mókás kördiagramokat generálgassunk abból az 551 kérdőívből, amit voltatok szívesek visszapasszolni nekünk. Gondoltuk, most megosztjuk veletek, hogy milyen megdöbbentő felfedezésekre jutottunk, meg esetleg azt is, hogy miért kérdeztük ezeket az okosságokat (már leszámítva persze a tréfát). Statisztikai alapon például kimutatható, hogy az átlag Playtime!-olvasó írástudó, emberszabású Föld-lakó. (Ebben is különbözik például szerkesztőségünk bizonyos tagjaitól.) A további felfedezéseinket megpróbálnánk a kérdések felidézésével együtt tálalni. Szóval:

1. Hány éves vagy?

Olvasóink 23%-a 9-14 év közötti ifjú reménység, 17%-a 15-18 tavaszt látott, 22%-a 19-24 éves, míg 38%-a 25 év feletti. Kis társaságunk Benjáminja egyébként 8 éves, míg a korelnök 62. Éljenek! (Meg mindenki más is 8 és 62 között.) A kérdésnek két tudományos oka is volt: egyrészt tudni szerettük volna, hogy egy tetszőleges, a képernyő jobb felső részén elhelyezkedő sárga pixel definiálására a „virtuális képernyő precedemcia-kurzora" avagy „az a kis sz@r ott a sarokban" volna-e a precíz kifejezés? (ezt mondjuk nem tudtuk meg, szóval maradunk az eddig is bevált áthidaló megoldásoknál); másrészt – és ez a nyomósabb ok – a gyorstalpaló kérdőívgyártó-tanfolyamon azt tanultuk, hogy minden kérdőív azzal a kérdéssel, kezdődik, hogy hány éves a kérdőív kitöltője. (Ez alól csak azok kivételek, amelyeknek kiagyalója a statisztikailag értelmezhetetlen 100%-os adatra megy rá, és azzal a kérdéssel nyit: "Szoktál-e kérdőíveket kitölteni?") Ennyit az évekről, ugorjunk.

2. Milyen konzolod van jelenleg?

Kis előnnyel még vezet a PlayStation (42%), de szorosan a nyomában száguld a PS2 (40%), míg a lankadó Dreamcastot (7%) egyre jobban megközelíti a Gameboy Advance (4%), a Nintendo 64 pedig egyéb konzolokkal együtt (3-3%) kiesni látszik a versenyfutásból. A partvonal mellől két NTSC Xbox és egy GameCube figyelte a fejleményeket, lévén PAL-verzióik januárfebruárban még nem állhattak rajthoz.

***

Itt álljunk meg egy szóra, és beszéljük meg a kérdőívekben egyik leggyakrabban emlegetett igényt/problémát/javaslatot. Például Ricsi ezt írta nekünk „valahonnan" (a borítékon nem volt cím): Tisztelt Szerkesztőség! Ne értsetek félre, nem kritizálni akarlak benneteket, csak egy kérésem lenne. Azt vettem észre, hogy egy ideje (mióta az új konzolok megjelentek) kevesebbet foglalkoztok a jó öreg PSX-szel. Ha kérhetném, egy kicsit több PSX-hez kapcsolódó infót adjatok le, pl. játékteszt, előzetes és egy kicsit több cheat. Köszi.

Dear Ricsi (és sokezer PS-, DC- és N64-tulajdonos sorstársa, szerte az országban)! Hidd el, mi lennénk a legboldogabbak, hogy ha legalább annyi PSX/DC/N64-témájú anyagot tudnánk most is közölni, mint mondjuk PS2-t. Van azonban itt egy kis bökkenő, mégpedig az újdonságok teljes hiánya. A PS2 (továbbá az Xbox és a GC) azért került(ek) a piacra, hogy egy jóval magasabb színvonalú szórakoztatást kínálva felváltsák az előző konzolgenerációt, és ha PSX(/DC/N64)-tulajként nem is lődöz az ember zöld rakétákat a boldogságtól, mégis tudomásul kell vennie, hogy ez mostanra már meg is történt. Ez az oka annak, hogy egyetlen fejlesztő vagy kiadó sem foglalkozik már komolyan ezekkel a platformokkal – márpedig ha nincs anyag, akkor mi sem tudunk foglalkozni velük. Hát – ennyi... :-(

***

3. Milyen újabb konzol vásárlását tervezed a közeljövőben?

Az előző kérdés párja, tulajdonképpen erre voltunk igazán kíváncsiak, azon egyszerű okból, hogy hogyan alakítsuk át az újság tartalmi felépítését géptípusok tekintetében. Olvasóink 42%-a NEM tervezi semmilyen konzol vásárlását a közeljövőben. Ez persze nem a konzolok iránti csökkenő érdeklődést jelzi, amit jól mutat az előző kérdésre adott válaszuk: 96%-uknak ugyanis már van PS2-je (amit 84%-uk egy PSX után vásárolt meg), tehát ők már eldöntötték, hogyan válaszolnak különféle piaci kérdésekre. Hozzájuk csatlakozik 31%, akik a közeljövőben szintén szeretnék kis kék-fekete konzollal ékesíteni lakásukat; 90%-uk jelenleg PSX-tulajdonos, tehát úgy látszik, még nem kihalt fogalom a „márkahűség". (Lehet, hogy azok a srácok ott a Sonynál tudnak valamit?) A válaszolók 8%-a vette tervbe GameCube vásárlását, míg a Microsoft Xboxa 13% körüli támogatottságot élvez (a reménybeli Xbox tulajdonosok 84%-ának pedig már van PC-je). Ebből úgy tűnik, hogy kábé jól saccoltunk, amikor úgy gondoltuk, hogy az ideális tartalmi felépítés az év végéig körülbelül így fog festeni: 70-75% PS2, 15-20% Xbox és 10-15% GameCube. Ne feledkezzünk meg persze a tulajdonképpen vetélytárs nélkül induló Gameboy Advance-ról sem: neki is van 6%-a, ami ugyebár már köztudottan parlamenti hely – szóval a 4-5 oldal GBA-rovatnak is van jövője. (Ami már csak azért is jó hír, mert egy rakás egykori C64-játék fog megjelenni rá, és azokat semmiféleképpen nem szabad kihagyni az életünkből!)

4. Van otthon PC-d is?

Ez egy drámai kérdés volt. A válaszolók 31%-a játszik izgalmas kalandjátékot a Windows nevű gonosz entitással, 69%-ának viszont fontosabb a lelki békéje. Alkalmasint meg tudjuk érteni őket...

5. Hozzáférsz-e az Internethez rendszeresen valamilyen módon?

Fenti drámai kérdés párja – 36% igen, 64% nem. Ebben benne van ugyebár az az adat is, hogy az otthon PC-vel rendelkezők számához hozzájön még egy pár százalék, akinek az iskolában/munkahelyen/munkaközvetítőben van a környezetében hozzáférhető PC. Hát mondjuk jobban örültünk volna, ha ez a szám 50% felett van, de az Élet hozza szokásos formáját. (Kegyetlen.) Egyébként nem kell megijedni, nem tervezünk egész pályás letámadást levelesládátok ellen Chip és PC Guru előfizetési ajánlatokkal (bááár, ha belegondolunk, ez nem is olyan rossz ötlet... – milyen kár, hogy a kérdőíveken nem volt szükség a név és a cím feltüntetésére!), mindössze néha furcsa ötleteink szoktak támadni, amit nehezen tudunk elhessegetni magunktól. (Ez most pillanatnyilag kicsit misztikusan hangzik, de ígérjük, egyszer majd megmagyarázzuk.)

6. Szoktál más konzolos újságot is vásárolni?

A fenti két drámai kérdéspár által keltett feszültséget oldó érdeklődés, kizárólag a csevegés fenntartása végett. 37% rendszeresen, 26% ritkán, 37% nem. Remek.

7. Miről olvasnál többet a Playtime!-ban?

Egy újabb érdekes kérdéspáros első felvonása, amelyben arra keressük választ, hogy mennyire vagytok elégedettek a tartalmi felépítéssel, esetleg szükség van-e egyik rovat növelésére a másik javára. Egyelőre fontos adat, hogy a válaszolók 10%-át minden érdekli, ami konzol, és 6% elégedett a jelenlegi aránnyal.

8. Melyik rovatot nem olvasod el soha?

Töredelmesen be kell vallanunk egy bűnünket: az előző kérdéssel

párban feltéve ez egy beugrató kérdés volt. Teljesen egyértelmű, hogy nem lehet olyan újságot csinálni, amelynek minden egyes része egyaránt tetszik mindenkinek, lévén nem vagyunk egyformák, és mindenkit más érdekel. (Például vannak öntudatos játékosok, akik még véletlenül sem olvasnák el a cheateket vagy a végigjátszásokat – míg hasonló számban vannak olyanok is, akiket viszont eleve ez érdekel.) A gyorstalpaló kérdőívgyártó-tanfolyamon azt tanítják, hogy ha öt állandó rovatról van szó, és a rovatok kedvelőinek/ellenzőinek száma mindenhol 20% körüli, akkor az arány éppen optimális. (Kontrollnak kiváló, hogy míg az első kérdésben két „tartózkodom" jellegű válaszadási lehetőség volt (16%), addig a másodikban már csak egy („Minden érdekel, ami konzol") 61%-kal. Így tehát marad a jelenlegi felépítés, egy kicsivel több előzetessel, továbbá hardverek is a múltban megszokott „mesebeli" módszerrel fognak szerepelni („hol voltak, hol nem voltak", azaz „hol lesznek, hol nem lesznek").

9. Milyen típusú játékok a kedvenceid?
Mivel a derék kiadók roppant helyeslendő módon jóval több játékot adnak ki havonta, mint amennyivel foglalkozni tudunk, ezzel a kérdéssel arra próbáltunk választ keresni, hogy ha több versenyző van a „muszájírniróla" kategória után fennmaradó helyért, akkor melyik javára döntsünk. (Nem mintha ez sikerült volna, mert a túl sok válaszadási lehetőség miatt túl nagy lett a szórás, következésképp eleve nem jól tettük fel a kérdést. Senki sem tökéletes. Kozi viszont ki van rúgva!) A legnépszerűbb játékkategória egyébként a kalandjátékoké (!) 14%-kal, a dobogó másik két foka a mászkálós/platform játékoknak és az autóversenyeknek jutott (13-13%), míg a sort a sportjátékok és az FPS-ek zárják 8-8%-kal. Teljesen megdöbbentünk, hogy a nemes versengésben a francia hagymaleves receptje is 1%-os támogatottságot ért el. Há! Végre itt a lehetőség, hogy arculatunkat bővítve kitörjünk a hétköznapi szürkeségből! Ha 1% érdeklődés mutatkozik rá, akkor 100 oldal Playtime!-ban mindenképpen szükség van legalább egy oldalnyi gasztronómiai ámokfutásra. Közfelkiáltással megszavaztuk rovatvezetőnek helyi jolly jokerünket, Vári Zolit, akinek ez egyébként is a szakmájába vág (hát legalábbis messziről). Következő számunkban tehát Zoltán közkinccsé teszi a Devecseriszelet fantázianévre hallgató kompozícióját, amely úgy készül, hogy egy szelet hússal valamit csinál, majd a keze ügyébe eső dolgokkal ízesíti. Mivel valamikor enyhén elszontyolodva mesélte, hogy egy alkalommal kettest kapott a piskótájára, szükséges lesz érdeketekben megtenni néhány biztonsági intézkedést: először is a művet megetetjük Grathtel, majd a grafika-hang-összhatás szentháromság jegyében teszteljük a hatását, és eszerint soroljuk az „ehető" vagy a „hágai nemzetközi bíróság hatáskörébe tartozó tömegpusztító fegyver" kategóriába. Kést és villát hozzatok.

10. Mennyi időt töltesz a géped társaságában?
Egy megnyugtató kérdés a konyha irányából fenyegető terror után. Az is megnyugtató, hogy a válaszolók 26%-a már nem emlékszik a külvilágra és 52%-a is legalább pár órát játszik naponta – akkor úgy tűnik, egy játékújságnak van jövője.

11. Érdekelne-e egy DVD-rovat, bemutatókkal, rövid filmkritikákkal?
A válaszolók 30%-át egyáltalán nem érdekli a dolog, lévén ő játékos, 36% visszafogott érdeklődést mutat, míg 34% akár több oldalon is jó ötletnek tartja. Hm. Úgy fest, ez nem teljesen halva született dolog. Ha annyi eszünk lenne, mint amennyi nincs, akkor megkérdeztük volna azt is, hogy milyen stílusú zenét szerettek. (Ezek a témák elég jó szomszédok lennének, továbbá az ilyen jellegű rovatoknak egyébként roppant kellemes velejárója, hogy remek kis nyereményjátékokat lehet szervezni melléjük.) Akkor ezen még elmélkedünk egy kicsit.

12. Hogy tetszenek az újságban megjelent cikkek?
A kérdés, amely azt bizonyítja, hogy kérdezni tudni kell. Lúzernek 0% tart bennünket (ami a 100%-hoz hasonlóan értékelhetetlen statisztikai adat), de persze ha valaki ezen az álláspont on van, akkor nyilván nem veszi a fáradságot, hogy visszaküldje a kérdőívet, lévén nem is rendelkezik vele. 4% szerint néha van egy-két jó próbálkozásunk, 60% a cikkek nagy részével meg van elégedve, 36% szerint pedig minden hullajó. Khm. Szóval nem szeretjük, ha szembe dicsérnek bennünket, de olyan 15-20 fokos irányszögből érkező tetszésnyilvánításokat még nagy nehezen el tudunk viselni. Hehe.

***

Szolgálati közlemény: ez úton is szeretném felhívni a Playtime!-ba cikkeket irkáló naplopók figyelmét arra, hogy ne legyen nagy az arcuk a 36%-tól, ugyanis az kétségbeejtő, hogy az olvasók 60%-a csak szimplán elégedett a pénzéért, az a 4% pedig egész egyszerűen botrányos! Lúzerek!

***

13. Indítsunk-e levelezési rovatot?
Ez egy roppant elmés kérdés volt. 16% egy szimpla „Minek?" kérdéssel fejezte ki kétkedését ezen ötlet körültekintő megalapozottságát illetően, 45% egy oldalt elviselne, míg 39% akár két oldallal is hagyná magát büntetni. A 16% kérdésére válaszolva: egy ilyen levelezési rovat nem egy rossz fórum arra, hogy közérdeklődésre számot tartó kérdéseket itt válaszoljunk meg, illetve értesítsünk róla benneteket, hogy miféle gyanús terveket forgatunk buksinkban. (Most is éppen ez zajlik, csak kicsit körülményesen fogalmazva.) Szóval a Postai Merénylet marad, azzal a megkötéssel, hogy méretét az éppen aktuális igényekhez igazítja (hát ha ilyenek éppen nincsenek, akkor a mérete nulla), és néha társbérletet biztosít mondjuk az olvasói hirdetéseknek. (Múltkor volt róla szó – lehet hirdetni, részletek valahol a 77. oldalon, ha a tördelő is úgy akarja.)

14. Mi a véleményed a lap külcsínéről?
A válaszolók 1% szerint sok a duma, másik 1% szerint sok a kép, 90%-nak viszont tetszik. Ez jó hír, akkor kicseréljük. :-) Még jobb hír, hogy 8%-nak voltak további ötletei, közöttük néhány egész eredeti, amelyeket majd igyekszünk valahogy beleépíteni a designba.

15. Fontos számodra a poszter?
Na ez egy érdekes kérdés volt, mivel nem igazán tudjuk eldönteni, hogy maradjon-e a poszter, vagy legyen inkább belőle +8 oldal újság. A válaszolók 22%-ának kezd otthon elfogyni a fala (ama talányos kérdés eldöntése, hogy most a poszter túl nagy, vagy a lakások túl kicsik, egyelőre egy másik kérdőívre marad), 50%-nak csak akkor, ha tetszik a kép. Ezzel szemben 14% csak nagyritkán nézi meg, újabb 14% szerint pedig teljesen felesleges. Hát ettől megint nem lettünk okosabbak. Poszterek tehát egyelőre maradnak, bár az sem elképzelhetetlen, hogy ha a szükség úgy hozza, akkor egy-egy alkalommal oldalak lesznek belőlük. (A júniusi számunkban, az E3 után majdnem biztosan.)

16. Melyik három játékot várod a legjobban?
Ezt természetesen címlap/poszter-ügyek miatt kérdeztük. A Final Fantasy természetesen toronymagasan vezet 28%-kal (habár itt összesítettük a X-XI-XII részekre adott szavazatokat), második helyen a Medal of Honor 20%-kal, míg a harmadik a V-Rally 3 19%-kal.

17. Megveszed a Playtime!-ot továbbra is?
Ez pont olyan kérdés a kérdőívek végén, mint amilyen a „Hány éves vagy?" az elején. Volt 4% „ha éppen kedvem tartja" válasz is – jó lesz összeszedni magunkat!

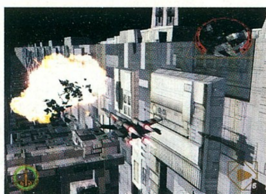
Na, akkor egyelőre ennyit a kérdőívekről. Mivel mostanában épp eleget fárasztottunk velük benneteket, ünnepélyesen megígérjük, hogy idén nem lesz több kérdőív. De a januárin már most gondolkozunk!

PLAYNEXT

BLOOD OMEN 2 (PS2)

NOMEN EST OMEN: HÁT VÉR AZ LESZ BŐVEN!





ROGUE LEADER (GC)

AZ ERŐ A GAMECUBE-BAL VAN?

RALLYSPORT CHALLENGE (XBOX)

BUKÁS AZ LESZ, DE A JÁTÉK BIZTOS NEM AZ!





DYNASTY WARRIORS 3 (PS2)

EGYMILLIÁRD FICKÓT ÖLÖK LE EGYMAGAM!

Keresd május 17-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823